2005年 总第206期

Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

21

RFOnline
火爆内测中
rf.5u56.com

RF ONLINE

科技与魔法的巅峰对决

广东数据通信网络有限公司
GUANGDONG DATA COMMUNICATION NETWORK CO., LTD.

TERRA ICT CCR

免费赠送
目标软件《天骄》
新手开户卡一张

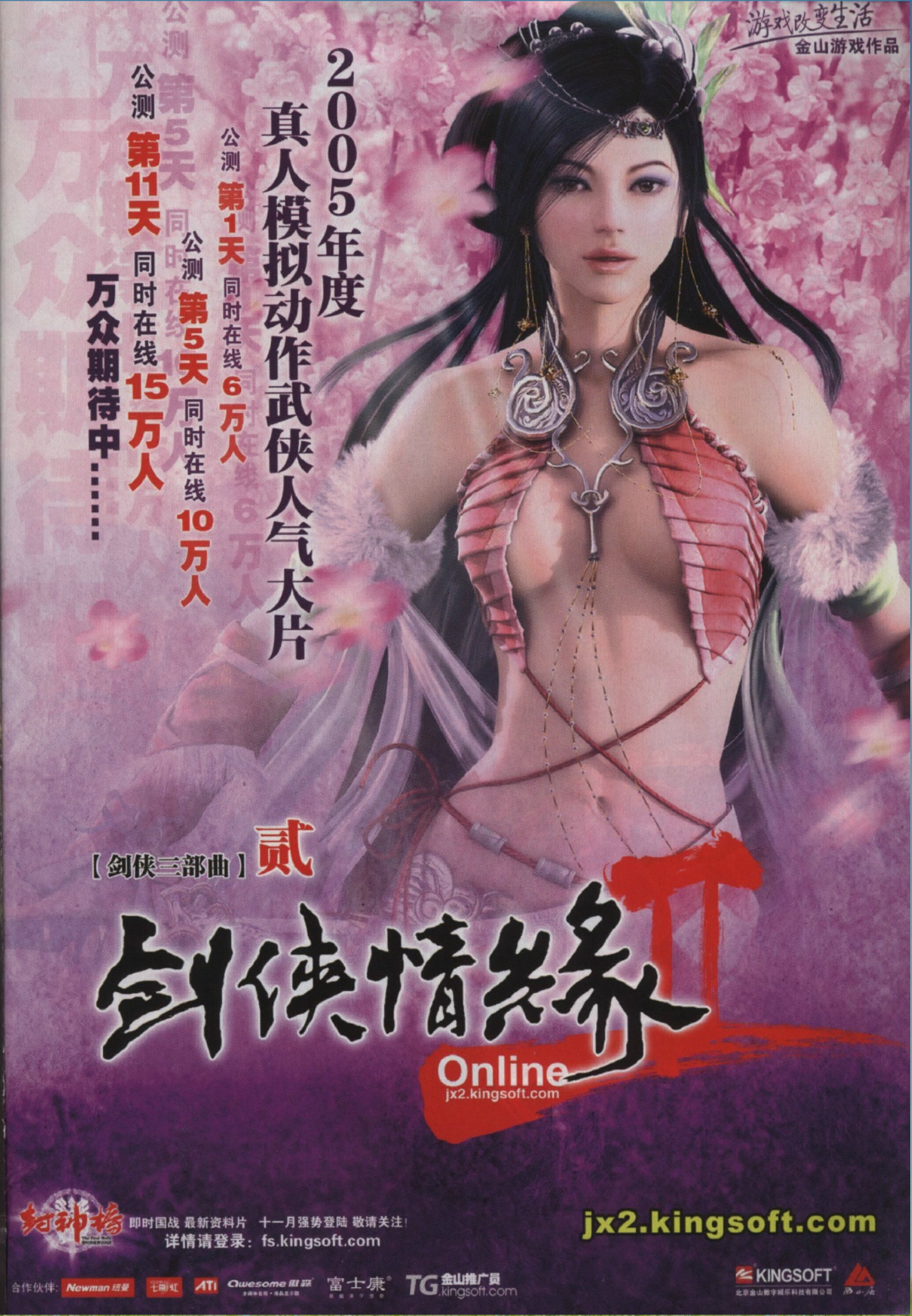
51 “纳”的魅力
——iPod Nano评测

87 再战中低端
——千元以下PCI-E与AGP显卡游戏性能评测

143 美少女梦工场4完全培养手册
全部课程和工种、事件、道具、结局

ISSN 1007-0060

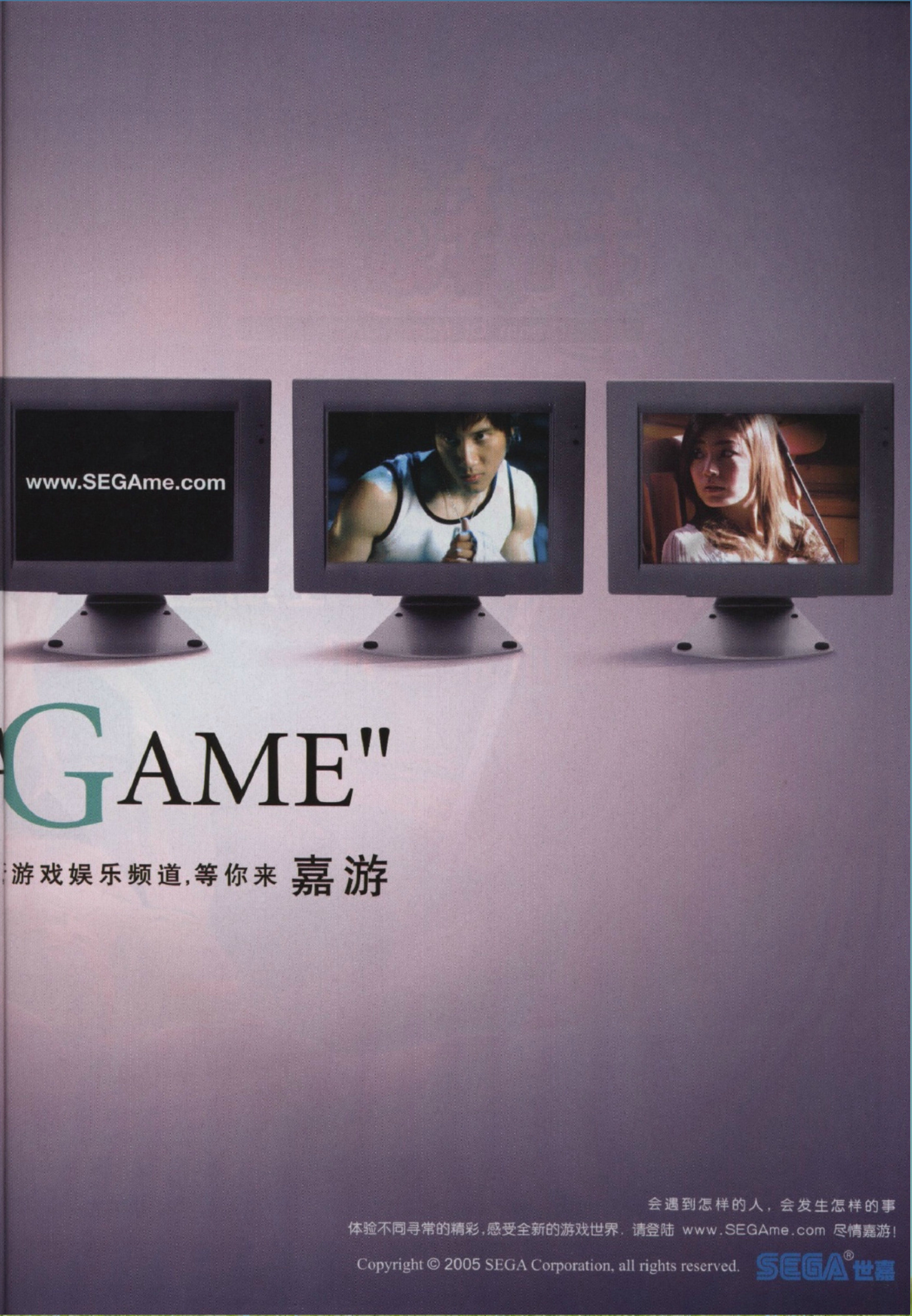
傳奇世界
The world Of legend
2周年
盛世庆典
神赐战衣 · 任务无尽
传奇世界1.80版
龍騰九天
2周年庆特别版
技能全新 · 天空之城
无限可能的传奇世界，无限美好的游戏人生
在这里，你将拥有一片属于自己的天地，寻觅到一份感动一生的真爱
生命中真挚而又纯粹的传奇世界，等待你的加入
SNDA |盛|大|网|络| |运|营|服|务|
游戏官方网站:woool.poptang.com 客服电话: 021-50504728


游戏改变生活
金山游戏作品
2005年度
真人模拟动作武侠人气大片
公测第1天同时在线6万人
公测第5天同时在线10万人
公测第11天同时在线15万人
万众期待中……
【剑侠三部曲】贰
剑侠情缘 II
Online
jx2.kingsoft.com
封神榜
即时国战 最新资料片 十一月强势登陆 敬请关注!
详情请登录：fs.kingsoft.com
jx2.kingsoft.com
合作伙伴: Newman 纽曼 七彩虹 ATI Qwesome 傲森 富士康 TG 金山推广员 .kingsoft.com
KINGSOFT
北京金山数字娱乐科技有限公司
西山居

运营商：北京目标在线科技有限公司
地址：　北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服电话：010－8230686
传真：010－8230688

官方网站：www.tjnet.com.cn
天骄
浴火重生
经典再现
往日情怀
天骄运营权回归后正式亮相
新天骄全面改版后首次登场
目标在线
www.object.com.cn
目标软件
www.object.com.cn

SEGA世嘉
嘉游
www.SEGAme.com
"LIFE IS A
11月3日
和过去说再见


www.SEGAme.com
GAME"
游戏娱乐频道,等你来 嘉游
会遇到怎样的人，会发生怎样的事
体验不同寻常的精彩,感受全新的游戏世界. 请登陆 www.SEGAme.com 尽情嘉游!
Copyright © 2005 SEGA Corporation, all rights reserved.

飞天历险
轩辕II
Dream Of Mirror Online
遇见轩辕 遇见爱
十万英雄的飞天江湖梦，
邀你来参加。

网星游戏乐园
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn
(c)2004 DREAM OF MIRROR ONLINE SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS
DOMO
软星科技
JUNNET
骏网在线 · 骏网联合
骏网总代理www.junnet.cn

新奇趣怪每一刻

zed

www.zed.

每月最低
5元即
可任你下载
20次！

它可爱又有趣
你一定，
爱上它
立刻下载！

铃声俱乐部

和弦铃声适用于全球通，动感地带，已开通GPRS，支持彩信的和弦手机

铃声	单音	和弦	铃声	单音	和弦
落難皇后 - 梁詠琪	110013123	140013123	童话 - 辛晓琪	110017923	140017923
北極光 - 梁詠琪	110006823	140006823	邂逅 - 辛晓琪	110018023	140018023
如無意外 - 何韻詩	110007323	140007323	You Can't Say - 辛晓琪	110018123	140018123
你是八十年代 - 何韻詩	110013223	140013223	雪花飘 - 张玉华	110004923	140004923
艳光四射 - 何韻詩	110013323	140013323	Mama Mama - 张韶涵	110004323	140004323
高麦 - 关心妍	110006923	140006923	欧若拉 - 张韶涵	110011023	140011023
16号爱人 - 容祖儿	110002723	140002723	手心的太阳 - 张韶涵	110011123	140011123
心病 - 容祖儿	110008223	140008223	无尽的莎士比亚 - 赵薇	110004423	140004423
11楼的日记 - 蔡依林	110013423	140013423	Happy Day - 宇桓	110018323	140018323
爱的借口 - 蔡依林	110013523	140013523	放手一搏 - 5566	110012623	140012623
你的爱情我的阳光 - 蔡依林	110013623	140013623	夹哩形 - 2R	110005023	140005023
你为何 - 蔡依林	110013723	140013723	新世界 - 2R	110005123	140005123
实现爱情 - 蔡依林	110013823	140013823	Won't Give Up 永不放弃 - 5566	110016123	140016123
星期三的约会 - 蔡依林	110013923	140013923	Don't Say Goodbye - B.A.D.	110005423	140005423
大长今 - 陈慧琳	110015923	140015923	爱情不用翻译 - 可米小子	110016423	140016423
前所未有 - 陈慧琳	110000623	140000623	平凡明星 - Cookies	110011623	140011623
情人战 - 陈慧琳	110008323	140008323	精选 - Twins	110001423	140001423
红綠帶 - 陳慧琳	110014023	140014023	冬令时间 - Twins	110011923	140011923
奔 - 孙燕姿	110001023	140001023	见习爱神 - Twins	110017523	140017523
Stefanie - 孙燕姿	110001123	140001123	莫斯科没有眼泪 - Twins	110017623	140017623
我的爱 - 孙燕姿	110001223	140001223	星光游乐场 - Twins	110017723	140017723
我也很想他 - 孙燕姿	110001323	140001323	一生爱你一个 - Twins	110017823	140017823
同类 - 孙燕姿	110009623	140009623	心中的日月 - 王力宏	110004723	140004723
爱情城堡 - 王心凌	110014623	140014623	Forever Love - 王力宏	110009923	140009923
翅膀 - 王心凌	110014723	140014723	竹林深处 - 王力宏	110012023	140012023
飞吧 - 王心凌	110014823	140014823	美中不足 - 许志安	110001623	140001623
Honey - 王心凌	110014923	140014923	踏步 - 许志安	110001723	140001723
木马屠城记 - 王心凌	110015023	140015023	原来我有爱 - 刘德华	110005223	140005223

下载方法

中国移动

单音 **5元/月

1. 输入关键字，例如：110002323
2. 发送到258058。

新用户必须先注册成为"ZED俱乐部"会员
1. 输入1111并发送至258058。
2. 您将收到"谢谢"短信。

*取消订制请发送1110至258058

和弦 **20元/月

1. 输入关键字，例如：140002323
2. 发送到258058。

新用户必须先注册成为"ZED俱乐部"会员
1. 输入1451并发送至258058。
2. 您将收到"谢谢"短信。

*取消订制请发送1450至258058

中国联通

仅单音 **5元/月

1. 输入关键字，例如：110002323
2. 发送到958058。

新用户必须先注册成为"ZED俱乐部"会员
1. 输入1111并发送至9580。
2. 您将收到确认短信。
3. 再输入1111并发送至9580。
4. 您将收到"谢谢"短信。

*取消订制请发送1110至9580。

**每月最多可下载20次 ● 单音、待机大图、标准待图以及每日一图不适用于摩托罗拉、CDMA 手机。

猪兜特工队

待机彩图

请参考待机彩图下载方法

和弦铃声适用于全球通，动感地带，已开通GPRS，支持彩信的和弦手机

猪笼入水 单音 - 110042623 和弦 - 140042623

请参考 铃声俱乐部 下载方法。

彩色墙纸适用于全球通，动感地带，且已开通GPRS，支持彩信的和弦手机

待机彩图

彩色墙纸适用于全球通，动感地带，且已开通GPRS，支持彩信的和弦手机

下载方法

中国移动

**15元/月

1. 输入关键字，例如：150005623
2. 发送到258058。

新用户必须先注册成为"ZED俱乐部"会员
1. 输入1511并发送至258058。
2. 您将收到"谢谢"短信

*取消订制请发送1510至258058。

每日一图

特制标准待图日日新，
心情日日靓。

下载方法 **10元/月

中国移动

1. 输入2011并发送至258058。
2. 您将收到"谢谢"短信。
3. 次日即收到一图。

*取消订制请发送2010至258058

中国联通

1. 输入2011并发送至9580。
2. 您将收到确认短信。
3. 再输入2011并发送至9580。
4. 您将收到"谢谢"短信。
5. 次日即收到一图。

*取消订制请发送2010至9580。

长信不如短信。
爱情生肖短信速配，
登对找伴立即通！

每日提点 **8元/月

中国移动

1. 输入4051<代号ID>，例如：405101。
2. 发送至258058。

*取消订制请发送4050至258058

中国联通

1. 输入4051并发送至9580。
2. 您将收到确认短信。
3. 再输入4051并发送至9580。
4. 您将收到"谢谢"短信。
5. 输入40511<代号ID>，例如：4051101。
6. 发送至9580。

*取消订制请发送4050至9580。

生肖码

生肖	代码ID
鼠	01
牛	02
虎	03
兔	04
龙	05
蛇	06
马	07
羊	08
猴	09
鸡	10
狗	11
猪	12

今日提点 **0.5元/条

中国移动

1. 输入J405<代号ID>，例如：J40501。
2. 发送至258058。

中国联通

1. 输入J405<代号ID>，例如：J40501。
2. 发送至958058。

待机大图

下载方法

中国联通

**5元/月

1. 输入关键字，例如：130006423
2. 发送到958058。

新用户必须先注册成为"ZED俱乐部"会员
1. 输入1311并发送至9580。
2. 您将收到确认短信。
3. 再输入1311并发送至9580。
4. 您将收到"谢谢"短信。

*取消订制请发送1310至9580。

中国移动

**5元/月

1. 输入关键字，例如：130006423
2. 发送到258058。

新用户必须先注册成为"ZED俱乐部"会员
1. 输入1311并发送至258058。
2. 您将收到"谢谢"短信。

*取消订制请发送1310至258058。

公司名称：北京掌中互动信息技术有限公司 网址：www.zed.cn 客户服务电话：010 5869 3480 增值服务号码：B2-20040468 ICP证010437号 提供无线服务支持：

万人计划
中国民族游戏人才培养工程

中国民族游戏人才培养的绿色工程

中国民族游戏人才培养工程正式启动...

为了进一步提高游戏人才的数量与质量，快速填补中国游戏产业的人才缺口，由中国软件行业协会游戏软件分会联合北京汇众益智科技有限公司（游戏学院）等机构推出“中国民族游戏人才培养工程万人计划”（简称为万人工程）。本计划依托各界力量，计划在三年内培养1万名游戏人才，其中2000名手机游戏人才、2000名网络游戏人才、1000名动漫游戏人才，5000名游戏美术人才。此批学员将成为第一批获得中国软件行业协会游戏软件分会颁发的行业认证证书的人才。而此次所有加入万人工程的学员均可以享受10家数字娱乐基地和200家游戏企业构成的良好就业网络服务。

北京汇众益智科技有限公司(游戏学院)为中国民族游戏人才培养工程执行单位，负责在全国范围内组织实施。

目前面向全国火爆招生

你想成为这“万分之一”吗？请拨打游戏学院全国各培训中心电话咨询

万人工程—培养民族游戏人才的绿色工程！

中国民族游戏人才培养工程

培训基地 实习基地 就业基地 用人企业

游戏学院 + 游戏工厂 + 10个数字娱乐产业基地 + 200家游戏企业

详情请登陆：www.gamecollege.org

或拨打以下招生热线

CGIA 中国软件行业协会游戏软件分会

游戏学院

北京三元桥校区:010-84551190
北京中关村校区:010-62120400
北京国贸南校区:010-58673071
北京数字娱乐产业示范基地校区:010-88801666
北京北航校区:010-51651119
上海人民广场校区:021-51197372
上海天目校区:021-63531730
上海徐汇校区:021-54258046
上海五角场校区:021-63531732
广东新广授权培训中心(深圳中心):0755-83346024
广东新广授权培训中心(越秀中心):020-81370707

★ 广州润港授权培训中心:020-38734843
★ 广东新广授权培训中心(天河中心):020-87506913
★ 重庆授权培训中心(上清寺校区):023-86362288
★ 重庆授权培训中心(石桥堡校区):023-86155116
★ 江苏万和授权培训中心:025-83242999
★ 苏州天智授权培训中心(苏州校区):0512-68629707
★ 苏州天智授权培训中心(无锡校区):0510-2262987
★ 苏州天智授权培训中心(南京校区):025-86558002
★ 浙江天正授权培训中心:0571-85116386
★ 宁波威迅授权培训中心:0574-87323514
★ 长沙授权培训中心:0731-4457601

★ 武汉武昌电脑城校区:027-87661009
★ 武汉江汉路校区:027-82849090
★ 武汉洪山广场校区:027-87892266
★ 成都竞界者授权中心:028-86899123
★ 成都数字娱乐软件园授权培训中心:028-85288811
★ 沈阳搏乐授权培训中心:024-22533189
★ 沈阳通大授权培训中心:024-23862859
★ 大连大建授权培训中心:0411-85875111
★ 锦州First(弗斯特)授权培训中心:0416-2127766
★ 西安授权培训中心:029-82666661
★ 大庆北方软件园授权培训中心:0459-6046283

★ 哈尔滨汉高科授权培训中心:0451-87550211
★ 延边大学授权培训中心:0433-2700333
★ 天津九艺时代授权培训中心:022-58598600
★ 天津信息技术授权培训中心:022-23364120
★ 唐山电大授权培训中心:0315-7232062
★ 石家庄汇睿博德授权培训中心:0311-86696100
★ 大连游戏工厂:0411-84820020

上海百海信息
科技有限公司
北之辰
NORTHSTAR
GAME HI~
PEOPLE THAT MAKE THE FUN
17173
爱游戏 爱17173
全程合作媒体

挑戰
DEKARON
11月火爆公测
颠覆性极限动作网游
www.dkonline.com.cn
挑战无双快感　突破极限禁忌

Q哥Q妹自己的网游
QQ幻想
超炫
Q哥Q妹自己的网游
Tencent 腾讯
深圳市腾讯计算机系
Shenzhen Tencent Computer System

测中
一个能结交更多朋友的网络国度
一个在万千Q友中彰显自我的幻想世界
一个为亿万Q哥Q妹量身打造的社区网游
fo.qq.com
客服电话：0755-83765566 4008812345 腾讯网址:http://www.qq.com
www.qq.com
http://game.qq.com
QQ游戏出品
Copyright © 2005 TENCENT Inc. All Rights Reserved 腾讯版权所有，保留所有权利

下期预报

数字码头：2005年度MP3横向评测

专题企划：《传奇》与《魔兽世界》的对比分析报告

锋利的盾：武侠游戏的由生到死

攻城略地：FIFA06

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年11月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2005年第21期 总第206

大众礼物 21

要闻闪回 22

新品初评
28 智能主板新概念——华硕P5LD2-D
30 自我做主的游戏世界——罗技极光镭貂G5鼠标
32 征战游戏利器——华旗战霸游戏键盘
34 江民杀毒软件KV2006
36 返璞归真——Norton Ghost 10

专栏评述
37 搜索改变世界
41 第三届网络文化博览会纪要

数字码头
44 收集潮流美，永驻佳年华
——New Fashion DC街购全攻略
50 数码相机 柯达EasyShare V550
51 MP3播放器 苹果iPod nano
52 MP3播放器 创新Zen Neeon
53 MP3播放器 多彩DLA-628B
53 手机百宝箱

实用软件
54 数字“生活秀”——软件正悄悄地改变着我们的生活
59 系统垃圾大扫除
64 工具快报
@办公室的故事
68 Word域应用实例连载（一）——批量打印邀请函

应用心得
71 给Google增加“记忆芯片”
72 Google快照突破有绝招
73 插上U盘——实现Web快速登录
74 在线中文输入法随叫随到
74 防范恶意攻击又一招：降权执行网络程序
76 将流氓软件一网打尽
76 “Alt+Tab”也玩新花样

网络时代
78 G邮箱震撼不断——体验G-mail的新鲜功能
82 三足鼎立，谁可称雄？——个人空间选择指南
85 休闲地带

硬件评析
87 再战中低端——千元以下PCI-E与AGP显卡游戏性能评

问题交流 99

读编往来
102 大众闲话
103 来信照登

xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE
最新资料片
化境
飞龙在天
啸天虎
梦幻化境
高山仰止
《梦幻西游》推出全新资料片《化境》
峰巅境界，并非只有稀世奇才方可问鼎
传说中的门派技能，只属于高手中的高手
至尊装备，无敌的攻击、防卫属性
稀世召唤兽，助您独步天下
全新飞升系统，突破等级上限、修炼上限
网易 NetEase
www.163.com
广州网易互动娱乐有限公司
梦幻密保
虚拟财产保险
"梦幻密保"，通过手机号码绑定游戏角
确保虚拟财产安全无忧!
详情请浏览http://sms.nie.163.com。

此处空白不是《大众软件》杂志的排版错误，
欲知详情，下期此页将有答案.

CONTENTS 目 录

2005年第21期 总第20

专题企划
118 我们，就是社会——谈网络游戏中的公会

晶合通讯 124

前线地带
130 幽灵行动3——先锋战士
132 泰坦之旅
@游戏试炼场
134 殊途同归——FIFA 06试玩印象
136 《使命召唤2》初体验
137 上市游戏热报

锋利的盾
139 华美包装下的互动电影——评《华氏》
141 霜沁新月添云彩，谁舞穹苍刻剑痕——《新月剑痕》之我见

攻城略地
143 美少女梦工场4
157 神鬼寓言——失落之章

在线争锋
168 双周聚焦
170 重返传说中的仙境——TGS《仙境传说Ⅱ》新作特报
172 约战洛克公园！——走进《街头篮球》新生训练营
174《功夫Online》——凭实力闯天下
175《天骄Ⅱ》第二部资料片《燕北雄歌》
176《刀》公测版新增系统简介
177《三国豪侠传》公测第一印象
178《无尽的任务Ⅱ东方版》用户界面指南
179《华夏Online》宗师指环获取流程详解
180《丝路传说》弓手成长之路
181 网游背后的故事·虚拟富豪——《轩辕Ⅱ——飞天历险》玩家“狼族绝对”
182 网游背后的故事·大收藏家——游戏主题打火机收藏篇

极限竞技
184 5张新加坡机票 ——WCG2005美国预选赛决赛复盘
187 梦断回音岛——亡灵VS兽人的终极对决

游戏剧场
190 千古风流人物（下）

有字天书
193 乾坤一技
195 补丁铺

TOPTEN
197 晶合聊天室
199 月报——我不是烧包
200 龙虎榜——我正在玩的游戏

首批入选民族网络游戏工程｜青少年网络协会推荐原创网游｜2005年玩家十大期待网络游戏
17173 2005年网络游戏市场调查｜最佳2d网络游戏三强｜最佳历史题材网络游戏第一名
华夏 Online
www.hx2004.com
05年超级刺激的战争网游
11月，四大新区
免费公测！
宠物系统——中华古精灵首次亮相
神界套装--独有个性化至尊力量
休闲系统--原创大型网游内嵌休闲游戏
全新城战--真正再现惨烈远古战争
登陆http://zz.hx2004.com/
输入编码“001”，就有机会获得
Q币、华夏公仔等精美礼品。
深圳网域
SHENZHEN DOMAIN
地址:深圳市福田区景田北开元大厦1801室 客服热线：0755-83053129 83053132 邮编:518034

第三届网博会

左手·右手

第三届网博会于2005年10月3日在北京展览馆如期举行。北京的秋天，风大。而正是那阵冷空气流吹去了由于环境污染所带来的晦涩，使我们在网博会的旗帜上方看到了湛蓝的天空与雪白的云彩。看着天空，我想起了过去人们总将游戏比喻成海洛因，想起了多年前蓝极速网吧的一场大火，乃至那一个又一个藏身于孩子们周围的黑网吧。如果说低素质的游戏与成群的黑网吧是一种污染，那我便希望网博会好像那北京秋天的风，可以吹去人们心头的阴霾。

的确，网博会作为一个由国家政府主办的展会，其首要意义便是正确引导产业的发展。本届网博会提出了“创意中国，互联世界”这一鲜明主题，并在策划时便强调了网博会的目的在于围绕政府的主导思想，全面展示中国网络文化综合发展趋势，同时将致力于搭建政府与企业沟通的桥梁，打造企业与企业交流的平台，拓宽企业与用户互动的渠道，推动文化上网，发展网上文化，积极引导中国网络文化产业从网络为王向内容为王转型升级。

从四天的展会过程来看，本届网博会比较好的完成了这一系列任务。参展企业涉及面广泛说明了它起到了串联整个产业的目的；网吧示范区的示范引导了网吧可以向着全新的方向发展；百款通过文化部审批的绿色网游规范了游戏文化传播……在网博会的论坛上，文化部文化市场司司长刘玉珠谈到：“关于网络文化的内容，最近文化部、国家发改委正制定十一五规划，以推进我国数字文化产业的发展进程，从国际上看，数字内容产业有着巨大的潜力，与全球同步发展的网络文化产业正在成为我国新的经济增长点，随着宽带互联网的发展，必须大力繁荣网络文化事业，发展网络文化产业，积极建设全国信息资源共享工程，推动博物馆、图书馆、科研院所等提供高质量的信息，同时提高兴办网络文化企业的积极性，对提供网络的企业取消所有行业、地区、部门、规模等各方面的壁垒，切实改变当前网络文化质量不高的状况，支持国内网络开发商等各类企业开发弘扬民族精神，反映时代特点的网络文化产品，进一步提高科技含量，形成具有中国历史文化内涵凝聚中国人民情感的网络文化经济体系，在三年左右，争取在国内市场占主导地位，并进一步开拓和占领国际市场。”

从以上来看，网博会体现了我国政府对于整个网络文化产业的重视与积极引导的决心，但是从另一面来看，网博会作为一个展会，其首先需要厂商的支持，但是那些厂商为什么要来参加这个展会，是为了产品的展示？品牌的宣传？业务的洽谈？还是现场售放的点卡与产品……

作为一个展会，主办者必须深刻地思考这些问题，上海盛大网络公司总裁唐骏在论坛中提到：“今天我们讨论的话题，除了上游企业和下游的沟通外，还应有更为深刻的话题，譬如作为上游企业来说，我们重要的职责是什么，我们要给玩家提供更好更优秀的内容，这种内容，除了可玩性和娱乐性之外，我们更强调的是有历史意义，教育意义，文化意义的，人们通过游戏的过程可以学习历史，了解历史，学习知识，这是一个过程。而作为下游的网吧业来说，我们在思考网络游戏给我们整个的软件企业带来一种全新的商业模式，这种商业模式是我们过去的软件通过一个整体的软件的一次性交易来完成的商业模式，因此现在的网络游戏已由过去传统的软件模式变成了服务模式，在每一次的服务中我们有消耗，来进行收费，这是一种成功的商业模式，成功的过程中需要什么？需要的是多赢的商业模式。我所谈的不仅是针对厂家，还包括我们的消费者。我们常提到网吧的产业，那么这个产业究竟扮演了什么角色？网吧的产业扮演着为我们上游的厂商提供一个市场，宣传的场所，对我们的玩家来说，提供一个场所让他们有更多的机会在优良的环境之下，来涉及到进入到互联网，通过网吧可以让更多的人们共同来学习、探讨、享受网络的文化……”

唐骏讲出了他所希望的一个价值，但是在网博会的深处，整个产业的各个环节是否真的在这里找到了供应的条件？或许他们虽在同一时间集合在同一展场里，却没能真正相互沟通与了解。当然，还有其它的一些问题虽然不能够仅仅依赖一个展会一揽子解决，但我们多么希望网博会作为全世界独一无二的一个展会，可以在创意中国的主题下再多来点新鲜的解决方案。

明年10月，网博会的风不妨来得更猛烈。

Cooper@popsoft.com.cn

完成于第三届网博会

WWW.SHAOLINCN.COM.CN
火爆公测
少林傳奇
在線
真少林 真武功
客服电话：0411-84755035
0411-84755036
0411-84755033
客服邮箱：cs@joyall.com.cn
卓奥科技
（运 营）
PLAYCOO
（研 发）

真情回报 一路同行

赠品 限会员

A.金山超值套装包

剑侠情缘ONLINE最新客户端和10级以下玩家免费帐号

WPS OFFICE 2005个人版

金山毒霸2005安全组合(大众软件版)

金山词霸(大众软件版)

B.瑞星杀毒软件2005版

C.洋话连篇——复读博士

D.游戏软件：加勒比海盗或信徒2或真封神演义

抽奖奖品

一等奖 2名 磐正显卡

二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱

三等奖 10名 魔兽玩偶

纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买

A.魔兽世界文化衫（白色）50元/件

B.漫步者音箱E2200 150元/台

C.漫步者音箱X500 120元/台

D.暗黑玩偶 300元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选、礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址： 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮政编码： 100036

热线电话： 010-88135604 010-88118588-8000

电子邮箱： club@popsoft.com.cn

信封注明： 真情回报 一路同行

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □ 附加种类：入账 □ 邮购 □ 附言 □

用户填写：
收款人姓名 大众软件杂志社 汇款金额（小写）¥16320
收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX 邮编 100000

附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员： 复核员： 检查员：

订阅回函表：

姓名______性别___年龄___职业______E-mail______

邮寄地址_____省_____市（县）______

邮政编码______联系电话______

请选择获赠方案_____（例如赠品A） 请选择优惠产品方案_____（例如方案

人人有礼大派送

林晓：2005 年度大众软件奖的兑奖日期快要截止了，请还没有领取奖品的读者抓紧时间。获奖名单我们刊登在了 2005 年 18 期杂志和大众软件网站上（www.popsoft.com.cn）。赶快去查查，看看有没有你的名字吧。如果有你的名字，那么按照我们的领奖程序去领奖吧，奖品可是价值不菲啊！

TOPTEN 投票幸运读者名单

信投　请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

本期幸运读者将获得《天骄 II》游戏海报，《华夏 Online》游戏周边产品耳鼠公仔

北京	李政阳	北京	赵亚静	上海	张中元
贵州	杨伟岳	新疆	赵云龙	辽宁	李 铁
江苏	黄 煌	海南	何伟超	四川	肖义飞
湖北	江 峰	福建	陈毅彬	河南	赵海光
广西	劳 跃	安徽	洪敦锐	黑龙江	李庭祺

网投　投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

本期幸运读者将获得由深圳网域提供的《华夏 Online》游戏周边产品打火机

山东	高超	湖北	刘 威	北京	韩系海
河南	蔡樨	江苏	唐志强	甘肃	王庭锡
河北	曹朦	广东	李 健	湖北	王 伟

《华夏 Online》以中国上古神话传说和历史风貌为背景，参考《山海经》《淮南子》等著作，生动地刻画了一个令人神往的远古玄幻世界，资料片 3《宠爱一生》即将推出，敬请期待！

手机投票　查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

1300××××924

1354××××567

1363××××520

1387××××430

1398××××989

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

欲善其事，先利其器
华旗资讯发布“战霸”专业游戏键盘

■本刊记者 Artec

新登场的竞技专用键盘

随着电子竞技热潮席卷全球，电子竞技在国内日益受到关注。和其他竞技体育项目相同，电子竞技选手和爱好者对周边设备的需求也越来越多。国内外的相关厂家自然不会坐视这块市场，近日华旗资讯发布了一款“战霸游戏键盘”，国家体育总局领导、暴雪大中华区执行总裁、游戏橘子公司高层、中国电子竞技CS国家队队员、中国魔兽顶级选手MagicYang等人士以及众多媒体代表出席了发布会。

华旗资讯将此次发布的战霸游戏键盘定位为专业级游戏键盘。记者在发布会上对这款键盘进行了试用，键盘采用底座与键帽分离的设计，通过厂家独立研发的键盘控制芯片和专用驱动程序，战霸键盘理论上可实现对所有电脑游戏的支持。战霸键盘根据不同的游戏，对键位布局进行合理调整，甚至增加专用按键，提高玩家的游戏操作效率。目前发布的战霸键盘包括一个底座、一套标准键盘键帽、一套“万用游戏键盘”的标准套装以及单独的“魔兽世界专用键盘”。其中“万用游戏键盘”具有独特的蝶形双弧面按键，使其对那些需要快速行进的射击类、动作类、运动类游戏（如《反恐精英》《星际争霸》、DOOM3等）提供更好的操控感觉和方式，最高支持7个按键同时使用，解决了部分游戏中困扰玩家已久的键位冲突问题。

华旗资讯数字娱乐事业部总经理谢飞表示，“战霸”的目标是游戏键盘第一品牌，它将延伸至游戏硬件和服务产业的相关领域，成为游戏玩家的专业之选。此次同时首发亮相的战霸“魔兽世界专用键面”就是针对《魔兽世界》游戏专门开发的限量版专用游戏键面，它针对《魔兽世界》特别优化的键位设计，主要游戏指令直接标注于快捷按键上，大大提高了玩家的操作效率。谢飞总经理同时透露，华旗资讯还将逐步推出其他游戏专用设备，并且会针对不同的游戏继续开发战霸键盘的键帽界面，下一款产品极有可能是《无尽的任务2》专用键帽界面。

在发布会上，中华全国体育总会荣誉委员、全国电子竞技运动会组委会副主任吴寿章宣布，战霸游戏键盘正式成为“中国电子竞技国家队唯一指定键盘”。当记者就选手是否需要改变操作习惯来适应新的键盘，以及国际赛事如WCG等是否允许使用这样的产品时，谢飞总经理表示战霸键盘的专用键帽布局方式是通过与多名电子竞技选手交流、探讨后确定，对于专业选手而言键盘的布局符合他们的操作习惯，适应的过程将非常轻松。同时WCG等重要电子竞技赛事均允许选手使用此类键盘。（该产品的评测请详见本期32页“新品初评”栏目。）P

半月看点

方正科技与媒体共同探讨产业热点

2005年9月22日下午，方正科技在北京举行媒体见面会，其总裁祁东风、副总裁曾文丽等高层领导及IDC亚太区副总裁与众多媒体人士共同探讨了关于方正和中国PC产业的热点话题。在IDC同步公布的第二季度调查数据中，方正的市场占有率达12.1%，继续在国内市场上排名第二。祁东风透露说，在暑促中的6、7、8三个月中，方正共完成PC销售90万台，其中家用PC销量为36万台。他还表示，未来PC市场最多能容纳5到6家品牌存在，而仅有制造没有核心技术的拉美化效应引起国内PC厂商的足够重视；方正在PCB行业有了很大的突破，在深圳的芯片工厂也已动工。

江民科技助力十运会

第十届全国运动会已然于10月12日在南京开幕，众多体育健儿创造了一个又一个佳绩。而南京十运会组委会有关人士透露，为了确保运动会期间新闻中心网络的安全畅通，组委会进一步加强了新闻中心的网络安全保障工作，以确保赛事期间新闻媒体能便捷、安全地进行报导。为此特别与国内权威计算机反病毒厂商北京江民科技进行合作，在所有电脑终端安装了最新的KV杀毒软件，每日自动升级至最新病毒库，并且一旦运动会期间遇到病毒、黑客等网络安全事件，江民公司会在第一时间提供技术援助和应急处理。

UGS推出中端市场解决方案

2005年9月29日，产品生命周期管理（PLM）软件及服务供应商UGS公司在北京宣布推出Teamcenter Express协同产品数据管理解决方案。该产品的使用相对简单且易于实施，是UGS Velocity系列的重要组成部分。UGS Velocity系列是该公司第一个中端市场产品，它将数字化产品开发解决方案与UGS的Teamcenter技术相结合，向中端市场提

供解决方案。Teamcenter Express采用行业预配置的做法，以相对低廉的整体拥有成本提供简易的安装、设置、使用及支持，使IT实施和成本维持最小化。这一产品专门为在微软环境下的标准流程而设计，同时根据基于UGS协同产品数据管理（cPDM）经验对工作流程做预配置。这种解决方案在维持相对低廉的整体拥有成本的同时，还保持着向完整的Teamcenter产品套件升级的延展性。供应商可与OEM流程保持一致性，从而发展其OEM业务，同时不必花费太多客户化成本就可提高客户的满意度。

启明星辰推出天瑶动态口令系统

国内网络安全系统厂商——启明星辰信息技术有限公司针对静态口令存在的各种不足，推出了自主研制的天瑶动态口令系统。该系统依据一次性口令机制动态身份认证系统，可解决网络环境中例如网络数据流窃听、认证信息截取/重放、字典攻击、穷举尝试、窥探、社交工程和垃圾搜索等用户身份认证问题，为远程/网络环境中的身份认证提供了一种全新的解决方案。

Verity企业检索技术获奖

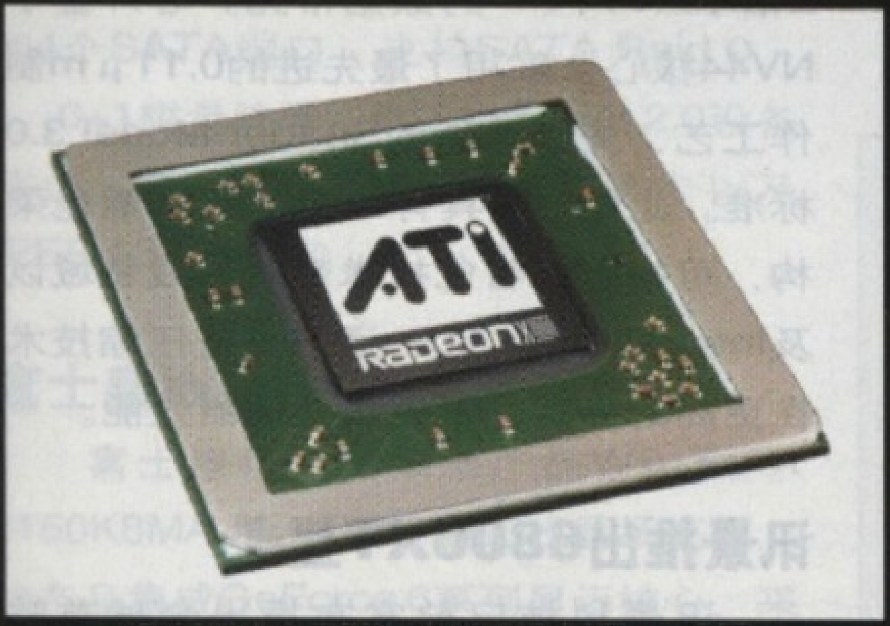
近日，世界知名的知识管理杂志KMWorld评选出2005年度创新奖，世界领先的企业检索技术提供商Verity凭借VCC（Verity Collaborative Classifier）技术获此殊荣。据了解，此次评奖旨在奖励对知识管理的发展作出重要推动的技术厂商。作为Verity旗舰产品K2的附加模块，VCC技术有助于增强企业检索结果的准确性，可作为过滤器来帮助用户更快捷地定位到他们所需要的业务范围内并找到相应的信息；同时，也简化了创建分类法的过程。通过使用该工具，企业可将分类法和分类管理工作分配给专业领域的业务专家，并可让他们通过工作流协同工作。这样可极大提高企业的检索效率，加快KM（知识管理）的普及和应用过程。

博客网打造“时尚之都”

近日博客网正式宣布推出第二代博客服务平台——“梦之城”（freecity.bokee.com）。用户可通过控件功能，自由地布置妆点自己的网络博客空间（所见即所得），同时还可选择各种博客个人形象秀、背景、表情以及礼物等，让自己成为引人关注的时尚明星。梦之城的用户可通过网上的一块空白区域为自己的朋友涂鸦留言，除此之外，梦之城还整合了基于浏览器的即时通信以及基于手机终端的迷你博客等功能。

90纳米威力 ATI发布RADEON X1000系列显示芯片

■本刊记者 Artec



新品RADEON X1800的第一印象

2005年10月11日，ATI Technologies 公司在北京发布全新的RADEON X1000系列显示芯片，该系列显卡产品采用90纳米工艺，大幅度提升了显示芯片的核心频率。

本次推出的新型系列产品包括X1800、X1600、X1300三个型号。X1000系列全面支持Shader Model 3.0和全速128位渲染，并且拥有全新的“动态流控制”和“超线程”功能。“动态流控制”允许不同的路径通过同一个像素渲染处理单元去处理邻近的像素，跳过不需要执行的渲染部分，并且通过对超线程的支持，减少纹理获取延迟，减小渲染处理器空闲时间和被浪费的时钟周期。

X1000系列采用了新的环状内存总线控制器，内置两个256位总线环，以不同方向的运行来降低延迟，在提升时钟频率的同时还可以减少布线的复杂性。加上增强的Hyper Z技术，X1000系列在高带宽需求的应用环境下比以往产品有了很大的性能提升，ATI在发布会上透露当分辨率达到1600×1200以上，开启4倍抗锯齿和8倍各向异性过滤的情况下，X1000系列产品的显示帧数可达到前代产品的2倍。ATI还透露新的芯片中应用了“高动态范围渲染（HDR）”技术，通过提供更多的数据位来支持更大的动态范围，提升色彩表现力，保证光晕、镜头眩光等特效能够表现出应有的高亮度感觉。

目前发布的产品中RADEON X1800针对追求顶尖性能的游戏玩家，将是ATI的高端主力产品，分为XT和XL两个版本，其中X1800XT核心频率625MHz，支持最高频率1.5GHz、容量512MB的GDDR3显存。RADEON X1600分为XT和Pro两个版本，X1600XT提供590MHz的核心频率，支持1.38GHz的GDDR3显存，定位于入门的游戏玩家或喜爱编辑相片与影片的用户。RADEON X1300则面向预算有限的消费者，分为Pro版和标准版。X1300标准版核心频率为450MHz，显存频率为500MHz。ATI希望X1300能接替以往的产品占领低端市场。RADEON X1800与RADEON X1300显卡目前已开始供货，更多款RADEON X1800版本与RADEON X1600显卡产品将于11月初面市。

ATI同时还推出新的影像处理技术Avivo，可以提升PC画面的逼真度。Avivo包括多项硬件与软件技术，能够改良影片撷取与播放的功能，改进影像质量。搭载Avivo技术的计算机能显示高于64位的色彩，支持硬件MPEG2压缩、硬件协同处理的MPEG2/H.264/VC-1影片解码和显示升频等技术，可为视频编辑、图像处理以及高清电视节目提供更好的画面质量。X1000系列均提供了对Avivo技术的支持。

三星进军键盘鼠标新领域

■本刊记者 冰河

外观时尚的三星键鼠套装

2005年9月22日下午，三星“Anypro”魔键鼠在北京世纪金源大饭店召开了新闻暨新品发布会，宣布三星键鼠产品正式进入中国大陆市场，其主打系列产品“Anypro”魔键鼠系列产品在发布会上亮相。据介绍，“Anypro”魔键鼠是三星针对中国市场推出的全新键鼠产品系列，主要面向国内各层次游戏玩家及消费者。“Anypro”是三星键鼠产品在国内的唯一注册商标，以“科技、时尚、实用”为品牌内涵。该系列包括多媒体、无线、激光、笔记本电脑产品等多个产品线。鼠标产品均采用安捷伦光学引擎，最低配置达到800dpi。全线键盘产品均赠送三星独有的透明防护罩，同时三星还提高服务标准，提供3年质保售后服务。

三星“Anypro”魔键鼠中国独家总代理威讯科技中国区总经理刘伟平，在会上向大家介绍了三星“Anypro”魔键鼠的相关情况。据介绍，三星电机从1984年开始介入键盘鼠标业务，并于1994年在广东东莞投资建厂，累计投资从最初的920万美元增加到2004年的5.7亿美元。公司主要生产Computer、Mobile Phone、Multi Media、Optical Device等数码产品的核心部件，2004年在中国进出口额最大的500家企业中排名第207位，是全球著名的电子产品核心部件供应商。三星“Anypro”魔键鼠产品的中国区总代理为威迅科技（苏州）有限公司，其母公司业盛科技股份有限公司为全球第二大输入设备生产商，同时也是众多知名品牌的OEM制造厂商，在产品研发制造上具有专业的领先优势。借助在中国市场的丰富经验和深厚资源，威迅科技将帮助三星“Anypro”魔键鼠更快地成长。

国内键鼠市场一直以微软和罗技两大品牌为主导，特别是在高端市场，其他品牌很难对这两个品牌构成威胁。而在中低端市场的竞争尤为激烈，明基、双飞燕、摩西等大批厂商争先分抢，相互之间的差距并不明显，三星“Anypro”魔键鼠的进入将会给竞争激烈的市场带来新的亮点和新格局。P

投资合作

Autodesk宣布收购Alias

2005年10月5日，Autodesk（欧特克）公司宣布以1.82亿美元现金收购私营的三维制图技术开发公司Alias。此项收购，将扩展该公司在电影、视频、互动游戏、媒体、Web、消费性产品、工业设计、汽车、建筑及可视化等市场上的专业技术和产品。Autodesk预期这项收购会在4至6个月内完成。其首席运营官Carl Bass表示：“此次收购可为我们的媒体及娱乐客户提供更多整合的、灵活的解决方案，并让Alias的设计环境与Autodesk目前面向汽车和消费性产品市场的工程软件工具相衔接。这种优势互补将促进我们长期的产品开发实力。”

客齐集联手分众传媒

日前，eBay的全资子公司客齐集和分众传媒在上海正式宣布，双方将达成战略合作伙伴关系，深度挖掘中国的分类广告市场。据悉，两家公司此次合作为期一年。客齐集（www.kijiji.com.cn）是eBay在全球推出的最新免费在线分类广告站点。该网站从2005年3月1日起，在全球的80多个城市开始为本地用户提供服务，目前已在中国30个城市开通了服务。这次合作使客齐集有机会进入分众旗下的户外视频新媒介，通过分众传媒的不同商业楼宇类型、不同区域的楼宇等在分类信息的发布上再进行精细分类，使分类信息网络覆盖面更齐全，更好地发挥分类信息优势。

前沿技术

韩国下一代网络试运营

近日，韩国最大的移动通信运营商SK电讯宣布BcN（宽带融合网络：Broadband convergence Network）服务试开通运营。BcN相当于韩国的下一代网络工程，这表明韩国的下一代网络服务正式开始试运营。此次推出的BcN服务包括语音/数据整合、有线/无线融合、通信/广播融合、Ubiquitous（无所不在）式应用等四大类32项服务，以及将用于第二代平台的核心技术。

上市信息

丽台新一代WinFast显卡上市

丽台科技（Leadtek）即日起推出最新基于NVIDIA GeForce 6500图形芯片的WinFast PX6500 TDH显卡。该显卡采用新一代PCI Express架构，16条PCI Express通道可使它获得2倍于AGP 8×的数据带宽。芯片基于NV44核心，采用了最先进的0.11μm制作工艺，支持最新的Shader Model 3.0标准。此外，更具有CINEFX 3.0着色架构，可将电影着色技术带入游戏领域以及Intellisample 3.0，通过先进压缩技术在更高的分辨率下提高处理器效能。

讯景推出6800XT显卡

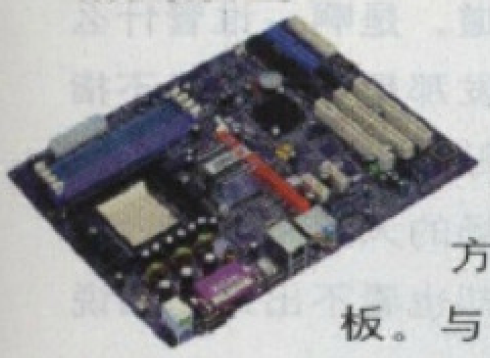
讯景科技日前宣布推出全球首款6800XT PCIE显卡。命名为GeForce 6800XT的显示芯片有AGP和PCI-E两个版本，都采用IBM 0.13μm工艺制造，具有8条像素流水线和3个顶点单元，支持256bit显存位宽。AGP版本采用NV40核心，官方规格和GeForce 6800 LE一样，但核心频率则由300MHz提高至325MHz，显存频率仍为700MHz。而PCI-E版本则为NV41，核心/显存频率为325MHz/600MHz，显存频率比AGP版低100MHz。该显卡代号为PV-T42E-UDP，支持NVIDIA LI多GPU处理技术，

在PCB上方有支持SLI的MIO端口，默认核心/显存频率为350MHz/900MHz；提供了双DVI加HDTV输出架构。

麒仑DDR2-533内存上市

新长江科技于近日正式将DDR2-533内存推向市场。该系列内存提供了256M、512M、1G三种容量产品。依据JEDEC的标准规范，麒仑DDR2-533采用了BGA封装的DDR2颗粒，改进了耗电和散热性能，降低了约50%的耗电量。新长江科技总经理周儒军表示：“DDR内存技术已非常成熟，市场也已趋于饱和，而更新、更快的DDR2内存则在技术上存在着明显优势，随着新平台的普及，将很快成为市场的主流。”

精英推出RX480-A主板



精英电脑于日前推出针对Socket 939平台独立解决方案——RX480-A主板。与已上市销售的精英RS480整合系列主板相比，这款主板取消了集成的显示核心，采用了ATI RX480+SB400芯片组合，支持Socket 939接口Athlon 64/FX处理器，2GHz HT总线。支持双通道DDR内存，板载4条DIMM最高支持4G容量。板载一条PCI Express ×16显卡插槽，并强化了PCI-E的独立供电电路。具备2个PATA端口和4个SATA端口，支持SATA Raid 0、1、0+1磁盘阵列；8个高速USB 2.0设备接口，集成百兆网卡、8声道声卡以及IEEE 1394a接口。

富士康WinFast主板亮相

富士康科技的最新产品WinFast 6150K8MA-8EKRS日前正式登场亮相。该产品集成GeForce 6系列显示核心，采用AMD 64位处理器；支持HyperTransport和Serial ATA Ⅱ/300储存接口；同时，备份及分区存取Raid 0/1/0+1/5/6（6150K8MA-8EKRS、6150K8MA-8KRS）和Raid 0/1（6100K8MA-RS、6100K8MB-RS）。为进一步节省消费者成本，还分别集成了包括7.1/5.1声道的音效芯片以及千兆/百兆以太网络芯片。

索尼DSC-T5数码相机上市

继4月份推出的DSC-T7突破了“轻薄”的极限之后，今年9月，索尼又推出了DSC-T5。在很多方面它都保留了T系列的经典设计，510万像素和卡尔·蔡司3倍光学变焦镜头一直是T系列的招牌配置。DSC-T1优雅经典的滑盖、流畅的机身线条和缤纷的色彩、2.5英寸晶彩屏也被完整无缺地“移植”到了DSC-T5身上，并有炫银、醉红、俏黑和耀金4种靓色任你挑选。T5同时在内部功能上进行了新的拓展，开始走“性能向外观看齐”的路线。采用了索尼独有的全新真实影像处理器，先进的原始降噪技术将降噪效果提升了20%，使画质更纯净、细节表现更丰富细腻；卡尔·蔡司镜头在确保取景范围精确的同时，使景物的畸变降到最低。

SD卡极限战士登场

知名存储及多媒体设备专业制造商PQI（劲永国际）于日前推出了旗下最新一款数码存储卡：PQI Hi-Speed 133×（133倍速）SD，用以支持目前最专业和顶级数码设备的存储需要。×倍速是一组用以表示每秒可传输MegaBytes资料量写入速率的函数（MB/sec），1×或者说1倍速就意味着0.15MB/s的传输速度。因此，PQI Hi-Speed 133× SD CARD意味着这是一片最高传输率可达19.5MB/s的产品。其最高容量为2GB，最小为256MB，可广泛应用于数码相机、MP3播放器、PDA及其它兼容的多媒体应用产品。**市场参考价：1025元/2GB**。

法国爱可视推出首款MP3

近日，法国爱可视公司推出了Gmini XS100 MP3播放器，采用长条造型和金属外壳，机身厚度1.4厘米，内置3GB日立微硬盘，能存储多达1500首歌曲。通过与微软合作，消费者可通过PlaysForSure程序购买、下载、订阅或租用受保护的WMA音乐内容，并将其下载到Gmini XS 100。更可通过ARCHOS独有的ARC Library软件，快速管理组织歌曲，并按艺术家、流派、标题和年代分类查看下载的音乐文件。

促销新闻

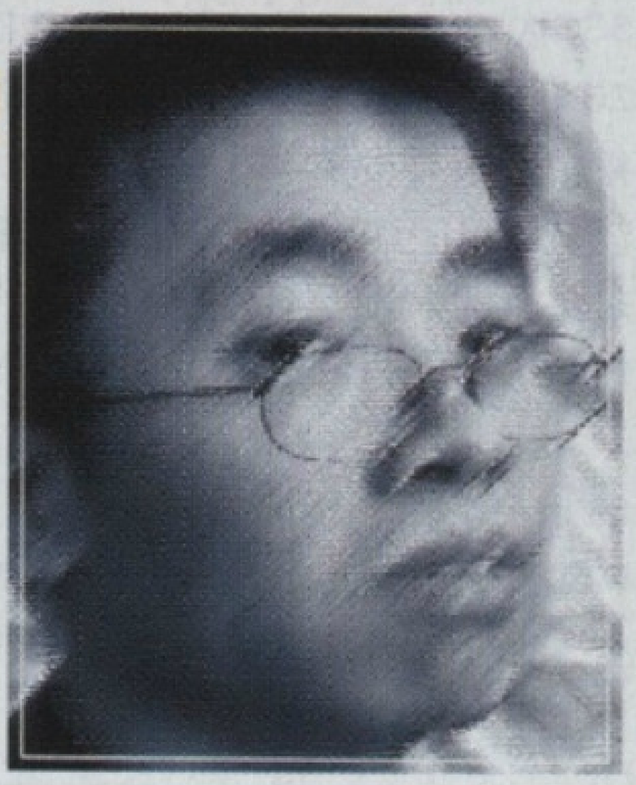
10月1日至10月31日，KINGXCON（金士刚）在全国范围内将旗下原价400元的DDR2-533（512MB）内存价格狂降至277元。

金山毒霸® 大话病毒

随着网络的普及和发展，互联网对我们起到了越来越重要的作用，越来越多的用户已经习惯于浏览网页和网上冲浪。但是与此同时，恶意网页代码的出现，给广大网络用户带来了相当的安全威胁。与一般通过网页传播的病毒不同，恶意网页代码指在HTML文件中用于非法修改用户计算机配置——这就是用户常常抱怨计算机变得莫名其妙、或者浏览器突然很奇怪坏掉的重要原因。这些恶意代码利用Windows Script Host提供的强大功能，读取并修改本地注册表，篡改系统；访问本地文件、在收藏夹和开始菜单上添加内容，窃取文件，破坏文档；发送电子邮件，扩大感染；非法执行程序，种植木马或毁坏数据！防范这种恶意网页代码，通常在系统中有如下几种方法：设置IE“Internet选项”的安全级别为“高”、禁用“ActiveX”、删除一些危险的对象等等。而金山毒霸的用户则可以更为简捷地实现相关安全防护，“网页安全扫描”就是金山毒霸专门针对恶意网页代码开发的防护技术。金山毒霸网页安全扫描是一种基于脚本和Microsoft Internet Explorer（以下简称IE）的新型扫描，通过动态嵌入方式，挂接在Windows Script Host前，严格检查所有需要执行的脚本代码，只有安全合法的代码才能最后得到执行。通过这种技术的有效防护，用户便可放心地浏览网页，不必担心恶意网页代码的骚扰了。

飞船上天与牛皮落地

■本刊记者 冰河



当各位看到这篇文章的时候，相信我们的“神舟六号”载人飞船已成功地完成了太空之旅，并返回了地面。这再一次向世界证明了中国国力的日益强盛与科技的日益进步。相信海内外每一个炎黄子孙都会为这一壮举而欢欣鼓舞，让我们一起鼓掌高呼吧！啪啪……

振奋人心的消息也曾经听过不少，不过还是觉得神舟最让我们从心底里自豪。因为我相信这艘飞船从头到脚，每一个零件都是正宗的国货，是可以充分表明中国科技实力的铁证。毕竟航天这个事情是来不得半点含糊的，哪怕一点点虚假就会满盘皆输。不像某些也借着飞船炒作的IT企业，满嘴也都是令国人有自豪感的口号，还义愤填膺地抨击联想用外国人的产品是卖国。可是打开电脑看看，有哪一块芯片，哪一块显卡用的是他自己研制出来的东西，不是“Intel”的，就是ATI的；连个键盘、鼠标用的都是LG，好歹也用个明基的啊。台湾也是中国领土不可分割的一部分，可好像他连中国台湾省的产品都看不起。发布会上本人和IT媒体的同行听着这位企业老总口沫飞扬的宣言，都目瞪口呆，不知回来怎么写报道。说实话，见过吹牛皮的，但没见过如此敢吹牛皮的；这位企业的老总可是龙猫佩服的人，有幸专访过一次之后，龙猫回来啧啧赞叹：看人家这名片印的，都分页带折叠了，头衔多得一张都摆不下。回头我也向他学习，把自己从小学开始担任过的班干部头衔都印上去，怎么也能凑出两页来……

这就是我们的IT业，与往往默默无闻埋头苦干的航天科技专家相比，众多踌躇满志的CEO们虽然拿着高出几百倍的薪水，成天出入于鲜花和酒会，出门是宝马，举杯是路易，可是到头来给消费者带来的除了一堆翻版的舶来品，掏空了大家的腰包之外，给国家和社会留下的也就只有一堆口号而已。“什么技术自主，中国标准，去他的吧。能赚钱的就是我认的好标准。”

也许有人不服气，怎么没觉得事情有这么严重啊？就在不久之前，深圳高新技术成果交易会召开的时候，深圳电子产品质量检测中心和中国电子报联合举办的MP3行业“扶正压邪”座谈会也同时在深圳召开。会上如国内优百特、智能达、步步高、索佳、欧若拉、魅族等MP3厂商纷纷表示，若任由MP3疯狂贴牌生产的局势发展下去，整个国内MP3市场将在不久后崩盘。《南方日报》也作出了同样的分析报道。是啊，谁管什么技术研发，有那么多的公版产品在那里，自己出钱研发那是傻子；又不指望MP3上天为中国争光。于是你贴我也贴，大家一起贴。直到把几个公版的型号做烂，任由韩国人精心研发的高端产品拿走市场的大头。当然，这中间总少不了有人挣钱，只是对消费者的危害，一时却也看不出来。话说回来，就是能看出来，你又如何？

莫以为只有民间的企业才有这种牛皮发家之术，其实堂堂的国有科研院所也玩同样的把戏。记得我们曾经对中科院计算所“独力研发”出的“龙芯”进行过报道。当时令我们疑惑的是，大部分接受采访的专家，都不肯如新闻公报那样对“龙芯”的技术水平进行赞扬，甚至给一个明确的评价都不肯。后来做《周年回首看龙芯》专题的时候才明白，原来那也是一颗“大卫星”而已。真正的专家，怎么没实力评论一颗卫星的技术水平呢？几日前又看到一个内行写的东西，不妨与大家分享。

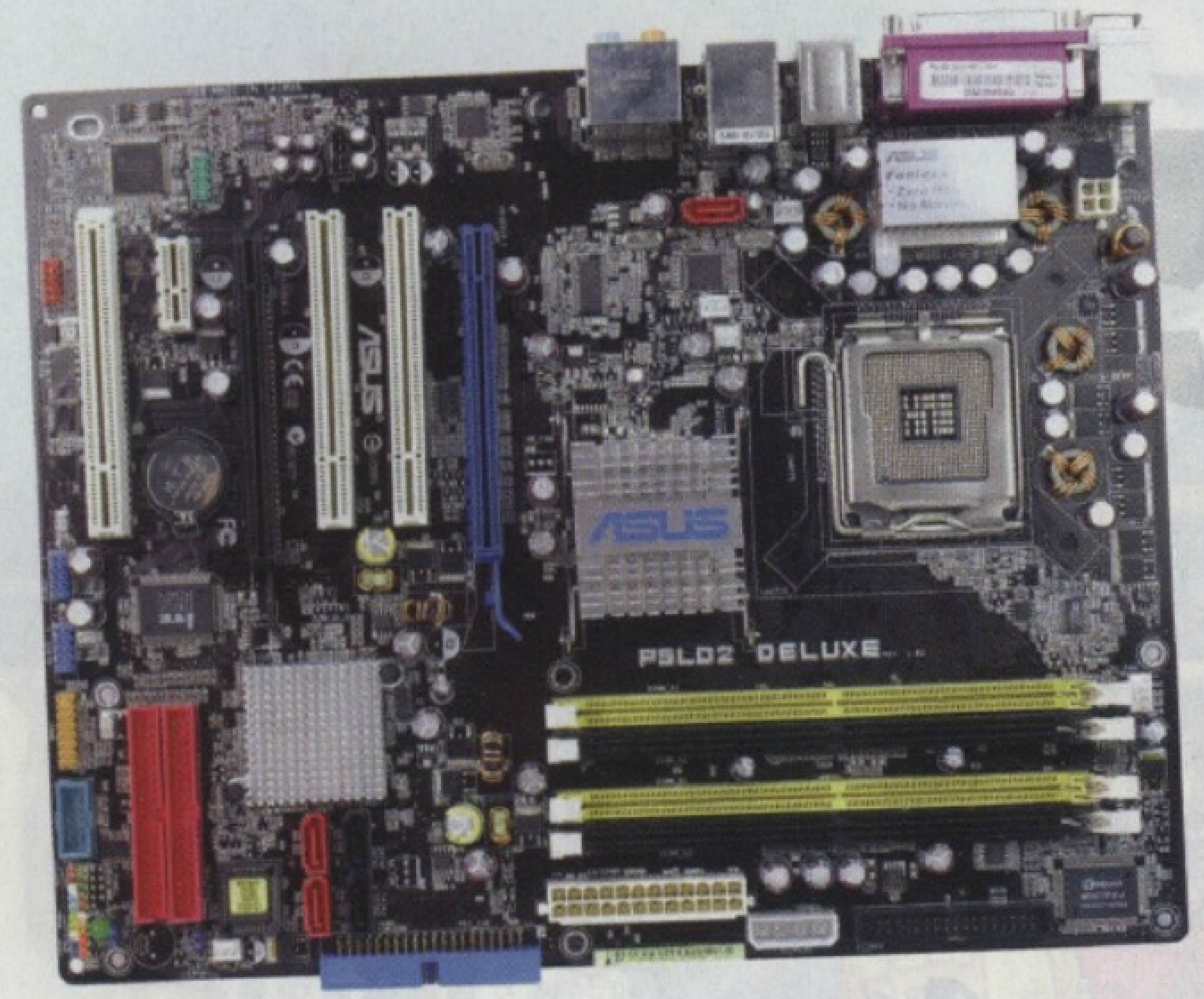
“龙芯的研发由中科院计算机研究所和江苏综艺共同创办的北京神州龙芯集成电路设计有限公司进行，企业由中科院计算机研究所51%股权，江苏综艺49%股权。2002年9月22日中科院做出产品鉴定，2002年9月28日发布龙芯1号。2002年12月23日龙芯产业化联盟成立，联盟单位包括中科院计算所、海尔集团、长城集团长软公司、中软股份、中科红旗、曙光集团和神州龙芯集成电路设计有限公司。2005年，龙芯2号再次登场。由中科院计算机研究所控股北京神州龙芯集成电路设计有限公司，江苏梦兰投资。然后又是建立龙芯产业联盟、龙芯开放实验室之类动作。只是第一次产业联盟的几个国内企业，再也没有第二次捧场。至于龙芯的应用，到现在为止根本没有，确切地说根本就没有哪家公司表示准备用龙芯推出相应的产品。不要说什么龙芯是用于国家安全，一般人看不到之类的话。按照从前的宣传力度，就是用在抽水马桶上也要拼死开个发布会的。”

中科院办的公司研制的产品，由中科院鉴定其技术水平，不知对还是不对。有没有用在抽水马桶上，我也没有参加过发布会。至于投资方的两个江苏企业为什么变了，他们又是做什么的，我孤陋寡闻不得而知，有兴趣的可用google自己去查一下。

我相信上天的神舟飞船里应该没有这个“龙芯”的什么事情，不过看着电视中杨利伟拿着日本产的数码摄像机拍摄美丽的太空，我又心酸又害怕。心酸的是我们不得不给日本货做广告，害怕的是这日本货里不会有什么间谍装置把画面也传回日本去吧。

神舟上天了，牛皮什么时候才能落地呢？

RO
仙境传说
ONLINE
延续经典 承载梦想
《仙境传说online》新区"新生世代"劲爆开启
更流畅的网络 更公平纯净的仙境
全新服务 全新设置
更多活动 更多乐趣 给您全新体验！
SNDA
盛大网络运营服务
游戏开发 GRAVITY
官方网址 ro.sdo.com 客服电话 021-50504727



智能主板新概念
——华硕P5LD2-D

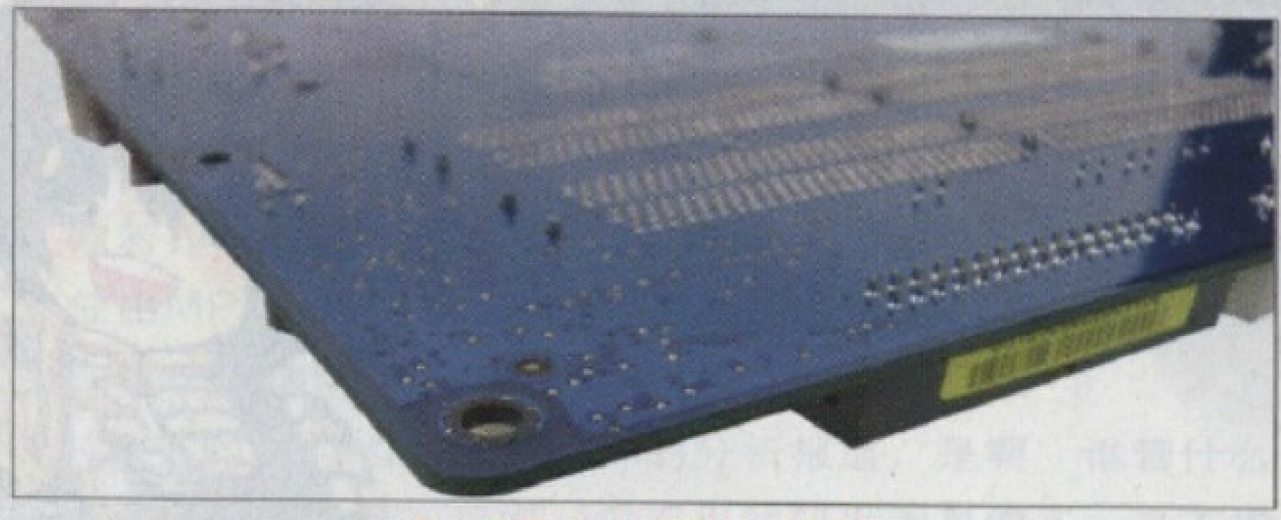
■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 华硕电脑（ASUS）　**上市：** 2005年10月
售价： 1899元
附件： 驱动光盘、说明书、SATA/软驱/IDE数据线、WiFi-TV PCI卡
推荐： Intel产品发烧友　**咨询电话：** 800-820-6655

近年来芯片组（主板）的更新速度很快，厂商们为尽早上市争夺市场份额，放弃了对主板的二次开发，导致相同芯片组的产品在功能上差异很小。2003年，华硕第一次将智能化概念（AI）融入主板设计，推出了具有AI技术的P4P800主板。经过一年多的技术积累，在i9XX系列芯片组主板上，华硕应用了第二代AI技术，第二代AI技术的进步主要体现在更为人性化和操作更为简易，多项技术的结合使操作更简单快捷，且附加的功能使家用电脑更实用。第二代AI技术在超频上通过侦测电流变化来判断CPU负荷，在CPU负荷变大时根据系统状况自动超频；AI Quiet可动态掌控CPU运转速度，达到噪声与性能完美平衡；而WiFi-TV PCI卡与精巧的无线网络的引入，为未来的数字家庭做好了准备。

丰富的背部接口

华硕这次送测了一款基于i945P芯片组、支持第二代AI技术的P5LD2-D主板。它在处理器供电部分采用了AI Quiet和第二代Stack Cool（背面）技术，后者已不再像前一代那样安装铝板，而是直接在背面电路板上大面积覆铜以辅助散热，这在安装功耗夸张的双核心处理器时显得更重要。该主板提供了4个内存槽，支持最大内存容量为4GB，主板上有2个PCI-E x16、1个PCI-E x1和3个标准PCI槽，其中2个PCI槽位于2个PCI-E x16槽之间，安装双显卡系统时不能使用。



主板采用大面积覆铜的PCB

该主板采用新的24针主板供电接口和8针辅助供电口，并可兼容老式20针/4针接口。它提供了千兆以太网络接口，板载ALC882M音频Codec，支持8声道和SPDIF输出，并通过板载的TI IEEE 1394控制芯片提供3个1394接口；板上还安装Silicon Image Sil3132芯片，提供1个额外SATA接口和1个外接SATA接口（SATA on the Go），并通过ITE IT8211F芯片提供了2个额外的IDE接口。P5LD2-D还附赠带有遥控器的WiFi-TV PCI卡，可省去购买TV卡的投资。

测试平台采用P4 660 2.80GHz、512MB DDR2 533内存×2、迈拓MaXLine III（7B250S）硬盘、ATI原厂RADEON X800显卡；操作系统分别采用英文Windows XP+SP1和Windows XP 64位版+SP1，安装相对应的ATI催化剂5.4公版驱动。

测试成绩表

测试项目/产品		华硕P5LD2-D
Sisoft Sandra Pro 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4982
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	4982
Business Winstone 2004得分		25.2
CC Winstone 2004 得分		28.6
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	46
3DMark03 v350	1024X768/32位色	9645
3DMark05 v110	1024X768/32位色	4311
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	89.2
	High Quality 1024X768	73.9
Half-Life 2 C17地图，fps	640X480	47.10
	1024X768	46.92

华硕P5LD2-D与采用955X的华硕P5WD2-P在功能上与附加价值上相差不多，测试数据也显示出945与955芯片组之间差距不大，在日常使用中对用户的影响可谓微乎其微，而945主板在售价上更具亲和力。配备AI智能化的中高端主板是华硕未来的发展重点，虽然“AI主板”与真正的“智能”还有一段距离，但关键的实用性上的增强还是有目共睹的，这也是华硕主板的核心竞争力之一。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

- 优雅呼吸式显示灯*
- 滑亮银流线外形设计
- MP3悦耳铃声
- 内置免提扬声器
- 大字体电话号码输入
- 鲜亮65,536色显示

*仅在有未接来电或未读短信时为此种闪烁方式

NOKIA
6060

多点诺基亚·多点 nokia.com.cn

客户服务热线：4008 800123

NOKIA
Connecting People
诺基亚

自我做主的游戏世界
——罗技极光镭貂G5鼠标

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：罗技电子（Logitech） **上市：**2005年10月
售价：489元
附件：驱动光盘、配重块、说明书、保修卡
推荐：对鼠标要求较高的游戏发烧友
咨询电话：010-65813833

罗技电子今年不仅在鼠标技术上进行了较大改进，新品发布的速度也令人叹为观止。继在5月份发布了专为游戏玩家精心打造的鼠标——MX518后，相隔仅4个月，罗技又推出了一款为游戏发烧友设计的产品——极光镭貂G5（G5 Laser Mouse）。

MX518是以极光云貂MX510为蓝本，将分辨率升级到1600DPI，并可以50DPI为步进调节灵敏度，外形与按键均无明显变化。而G5则在升级分辨率的同时，在外形、按键布局及人体工学方面均有不同程度的改进。

与前辈MX1000（右）相比，平滑的曲线更适合手小的用户

极光镭貂G5与全球第一款激光鼠标MX1000一样，已将光学引擎升级到全新的"Gaming-Grade"激光引擎，并将分辨率提升到2000DPI，每秒可处理640万像素，并继承了MX518的瞬间调节分辨率技术，无需驱动程序支持即可在400/1200/2000DPI间自由调节，实现从精确像素级定位到迅猛加速的切换。辅以SetPoint 2.41驱动程序，它可在400DPI～2000DPI之间以50DPI为步进进行5段灵敏度设置。为适应高分辨率下带来的高数据传输处理，其接口采用了USB 2.0规格。

存放配重块的精致铁盒

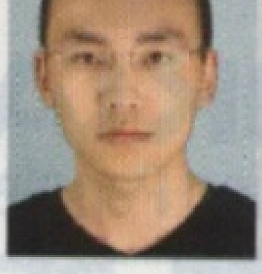
外形上，G5较同门的MX系列更小巧些，曲线的隆起不再明显，使鼠标尾部能紧密地贴合手掌，更适合手小的玩家，背部的涂装换成了全新的"锈迹斑斑"，而不再是MX518被"痛殴过"的特殊处理；磨砂触感的表面替换了原有的光滑塑料，把持感更强；横纵滚轮下方是两个灵敏度调节按键，并增加了DPI灵敏度指示灯；左侧多功能键被删减为1个，也许是为了方便玩家在游戏中操控。

配重仓与加大后的聚四氯乙烯材料垫脚

G5最振奋人心的变化，莫过于在鼠标中增加了配重块的人性化设计，完全推翻了以往需要人去适应鼠标重量的被动局面。通过底部可抽取式配重仓与附带的配重块，G5可根据个人喜好调节鼠标整体重量，1.7克与4.5克（每种各8个）的配重块可使鼠标最大增重36克（配重仓最大可容纳8个配重块），诸多组合极大地满足了G5在使用过程中平衡与重量的调节，在物理层面改变了鼠标移动的概念。超大的聚四氯乙烯材料所制作的垫脚，有着较低的摩擦系数与耐磨的特点，也使G5能在工作表面上更稳固平滑地移动。它的线缆改用较为强韧的尼龙材质包裹，以提高频繁移动中的耐磨损能力。

SetPoint驱动程序中设置5段DPI

根据游戏的不同，我们可使用鼠标上的按键瞬间调节DPI，也可在SetPoint驱动程序中进行预设置，给玩家带来真正的游戏体验。



极光镭貂G5与以往的升级版鼠标不同，它加入了诸多人性化的设计和改良创新，使其更趋向于完美。实际使用时，G5功能键的减少给日常应用带来少许不便，但游戏中才是它大显身手的地方，在较高屏幕分辨率下，2000DPI的灵敏度带来极快的移动速度。符合亚洲人的掌形的曲线、可调分辨率与自身重量，使得G5成为适合于每个玩家征服游戏世界的利器。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

北通®
BETOP
北通电子祝贺
火箭发射成功
2005
数百万人正在使用北通产品，
全国数十座大中城市均有销售。
2000
公司正式更名为
"广州市北通电子有限公司"。
1997
正式注册"北通"、"BETOP"商标，
首家在国内打造游戏外设品牌。
1995
北通公司前身"利昌行有限公司"成立；
开始"游戏外设"的研发、生产、销售。
注：此火箭图片纯属创意构造，切勿与神六混淆
北通 BETOP
发展
DEVELOPMENT
拥/有/北/通 娱/乐/更/轻/松
http://www.betop-cn.com 技术支持:support@betop-cn.com
广州市北通电子有限公司【专业娱乐(游戏)外设提供商】
中国质量检验协会
质量信誉保障产品
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
ESWC中国指定手柄供应商

征战游戏利器
——华旗战霸游戏键盘

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 华旗资讯（战霸子品牌）
上市： 2005年9月
售价： 499元（标准套装）/199元（附加“魔兽世界”专用键面）
附件： 驱动光盘、键盘基座、两套键面、合格证、保修卡、说明书
推荐： 狂热的游戏爱好者
咨询电话： 800-810-7666

PC键盘自诞生之后，外形与功能几乎就没有发生过大的变化。目前标准的104键帽设计与各厂商添加的少许快捷功能键，可满足日常办公与诸如多媒体播放等娱乐功能，但在一些操作要求很高的游戏中，键盘的传统布局设计会在一定程度上制约玩家水平的发挥。华旗资讯旗下的子品牌“战霸”，作为独家代理引进了国外Ideazon公司推出的专业游戏键盘——战霸zboard，定位于专业游戏外设市场，其新颖的设计理念与前卫的设计令人耳目一新。

战霸键盘的基础套装中包括一套键盘基座、可拆卸式标准键面与通用游戏键面各一套，不同键面上都用固化芯片写入了相应的按键操作信息，安装后无需设置即可使用。黑色ABS工程塑料的键盘基座采用USB接口，并提供了两个USB 1.1接口。它上方的快捷键（可自定义）均采用透明材质，沉稳中散发出时尚气息。

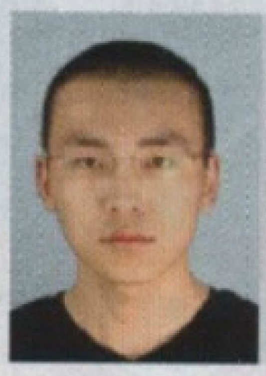
键盘基座与键面相连接的金属弹片与裸露在外的导电胶

该产品的标准键面按键布局与普通键盘无异，但在键帽上印着一些常用功能图示，配合Ctrl与Alt可方便快捷地进行操作，对不太了解按键功能的用户有很大帮助。通用游戏键面在布局上就有了很大变化：它取消了数字键与功能键区，在左侧增添了游戏中常用的控制按键区，符合大部分游戏玩家单手操控的习惯，而打字键区被移到了右侧，也可进行游戏中的交流，为射击与动作类游戏玩家带来了更高级的游戏体验。经过试用，通用游戏键盘在FPS游戏中有着良好表现，优越的键位布局有效提高了游戏中的操作效率，无论是移动、更换武器还是一些诸如查看地图等动作，都能很顺畅地进行，不必为误触而担心。键盘驱动中内置了主流游戏的MOP文件，无需玩家设置便可畅快淋漓地进行游戏，人性化程度较高。但由于键位的改变，对于习惯了普通键盘操作或游戏手柄的人来说，通用游戏键盘还需要一段时间适应。

每个键面上都有这样的芯片，用来记录不同的按键信息

魔兽世界专用键面，常用按键均有说明，但采用油墨印刷，长时间使用易导致字迹模糊

在网络游戏《魔兽世界》大红大紫的今天，“战霸”也不失时机地发布了“魔兽世界”专用键面。《魔兽世界》秉承了暴雪游戏的一贯风格——易于上手，难于精通，是一款对操作要求较高的网络游戏。“魔兽世界专用键面”遵循游戏操作特性，可更快捷地实现各类指令，控制、聊天、人物属性、状态信息等指令集中于右侧“快捷按钮操作群”上，提高了游戏操作效果。但送测的魔兽世界键面模具质量不如通用游戏键面，按键手感偏硬。



战霸zboard游戏键盘给喜好游戏的玩家带来了称心的工具，分离式的设计满足了不同需求。499元的售价下包括标准键面与通用游戏键面，还是可以接受的。但需单独购买的魔兽世界专用键面价值不菲，如果能采用选择式购买，根据自己的游戏要求进行键面搭配，对于厂商、玩家未尝不是一件双赢的事情。

晶合实验室测试联盟

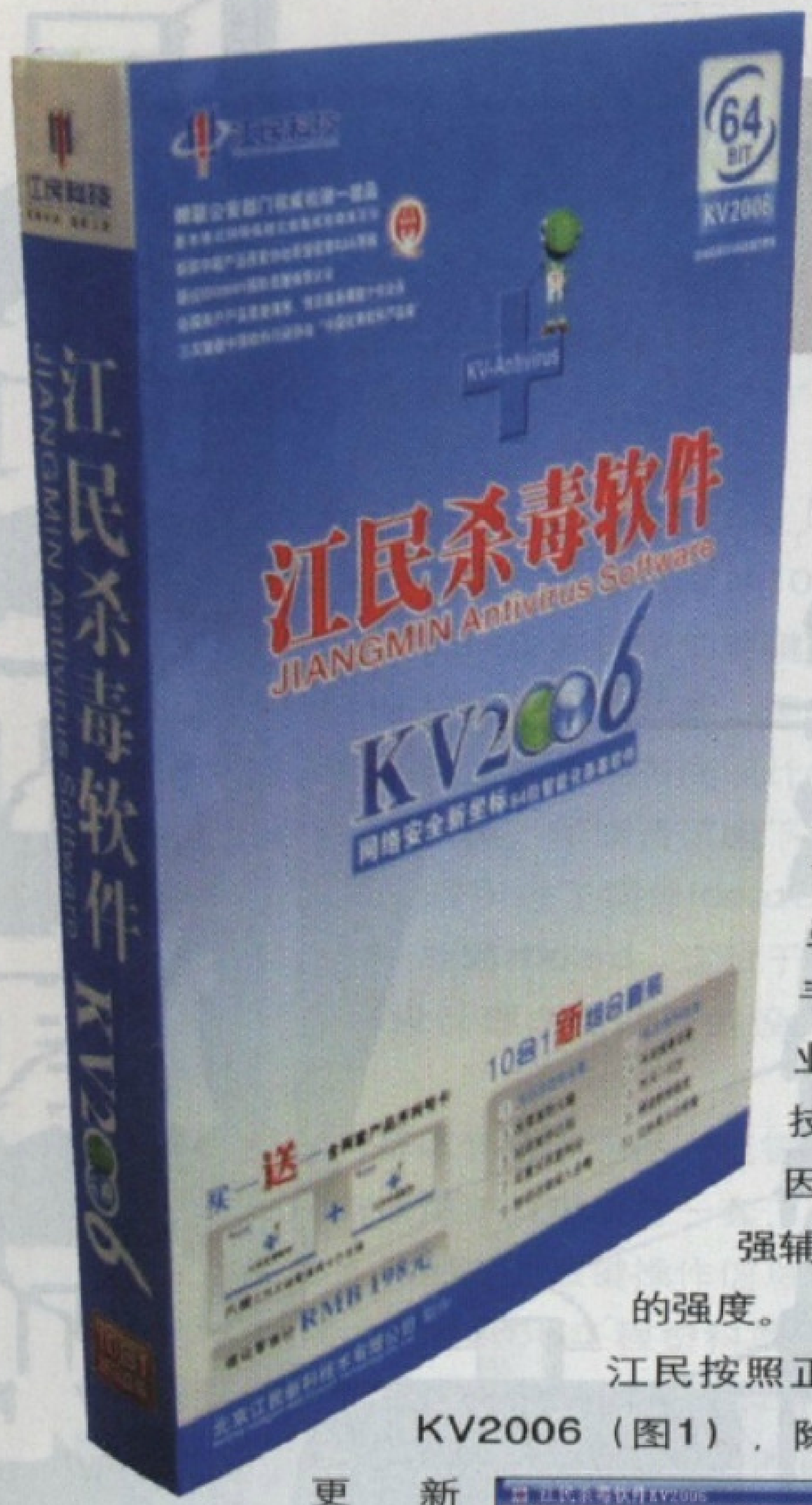
炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★

国内率先 采用PHILIPS PNX0101解码芯片 奉献完美音质

Philips PNX0101内含速度高达80-100MIPS的24位EPICS7B音频DSP，可以让MP3运作的更流畅，内置了一个16位立体声音频ADC和DAC，采用了32位的主频为60MHzARM7核心的RISC处理器，在此基础上就可以真正的使用WMA格式，而且还可以在编辑音效的情况下得到高保真的享受。

国内率先 运用可拆卸封装锂电 更经济 更方便

可拆卸封装锂电技术，把可充锂电的大容量、经济性和干电池的便利性巧妙的结合起来，既享受到了锂电可持续充电、容量大的特点，又拥有干电池般的自由拆卸更换优势，避免了锂电因为使用寿命问题带来的后期拆装问题，集两家之长为使用者提供最完美的应用方式。



江民杀毒软件KV2006

■晶合实验室 Mu

厂商： 北京江民新科技术有限公司　**上市：** 2005年9月　**售价：** 198元
附件： 使用说明书、50元硬盘数据修复折扣券
推荐： 一般电脑用户　**咨询电话：** 8008102300

现在的国内杀毒软件市场仍然是三强鼎立，而江民作为最老的品牌，虽然最近没见大的手脚，但一直兢兢业业。目前反病毒技术没有大的进步，因此各厂商都尽量增强辅助功能，增加防护的强度。

江民按照正常的速度推出了KV2006（图1），除正常的功能升级更新外，最大的特点就是添加了独创的Bootscan杀毒技术，可以在Windows启动前开始杀毒（图2），对于可以删除杀毒软件的病毒及某些根植于系统的"顽固"病毒有更好的效果。与其它软件在Windows启动前实施监控的技术不同，KV2006可对电脑硬盘进行完全扫描，使得电脑更安全。

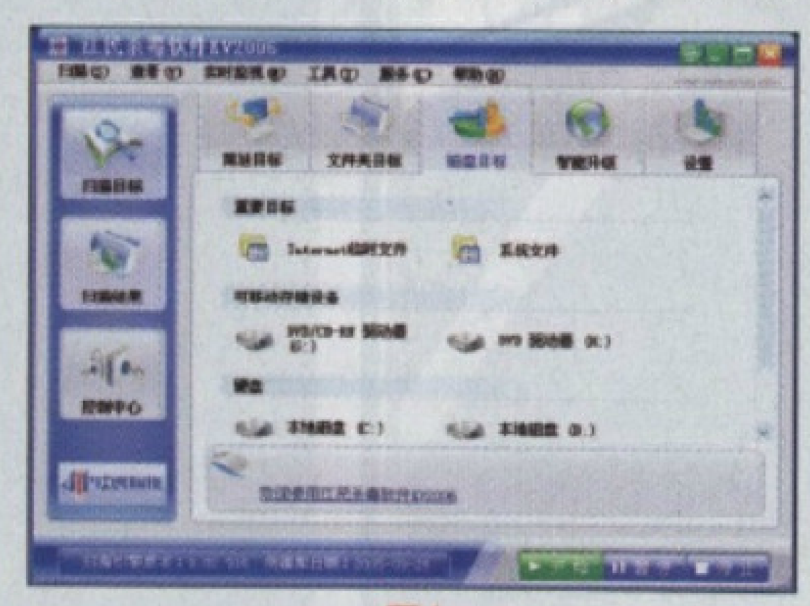


图1

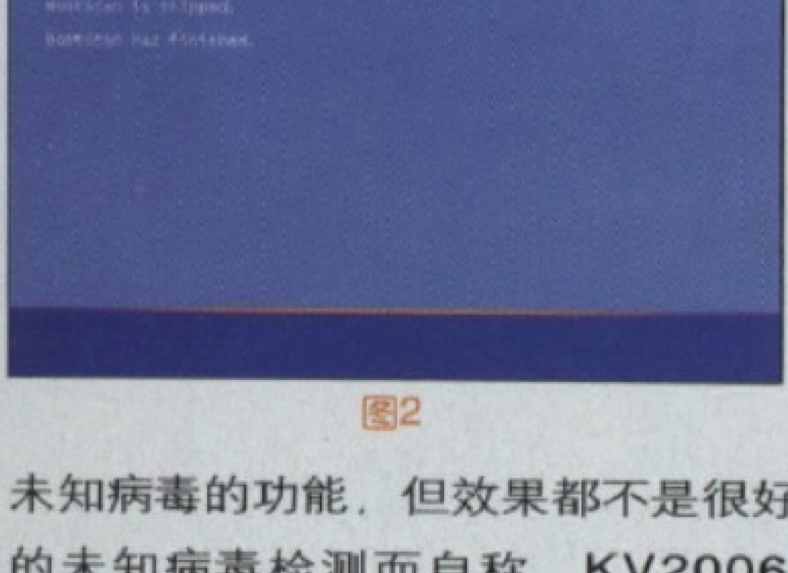


图2

由于互联网的普及，目前病毒出现和传播的速度非常迅速，因此很多反病毒软件加入了智能识别未知病毒的功能，但效果都不是很好。KV系列一直以良好的未知病毒检测而自称，KV2006不仅可以查杀未知病毒，还可让用户将软件未识别但已确认为病毒的EXE文件作为病毒样本添加到样本库，以使今后能够识别。虽然这项功能对一般用户用处不大，但如果遇到有恶意软件，用来当作病毒处理也不失为一个办法。

KV2006仍然采用老的但不失巧妙的办法，主界面上功能应有尽有，由于用户一般用到的功能有限，因此KV2006提供一个小巧的简洁操作台（图3），含有一般用户常用的功能按钮，界面清新，面积不大，方便操作，使得软件应用更加人性化。值得一提的是，KV2006将Internet临时文件和系统文件这两个最重要的病毒隐藏地单独列为重要目标。而且在U盘等移动存储设备接入电脑时会自动扫描，虽然会耽误少许时间，但安全是首位。

图3

此外，鉴于64位系统平台已经出现，虽然应用还不成熟，但谁都想抢得先机，至少在声势上不输于人，因此KV2006也采用了64位技术编程，虽然意义不是太大，但扩展了应用平台。

KV2006的安装稍显复杂，而且由于安装项目较多，安装时间也较长，安装完后需用序列号再次上网注册获得通行证（图4），才能获得病毒库更新服务，期限一年，之后可直接充值延长更新，这种做法似乎得到了多数反病毒软件的认同，确实，购买服务是反病毒行业大势所趋。鉴于注册过程稍嫌繁琐，KV2006可将授权文件备份，在重装软件后可直接使用，也算是人性化的功能。

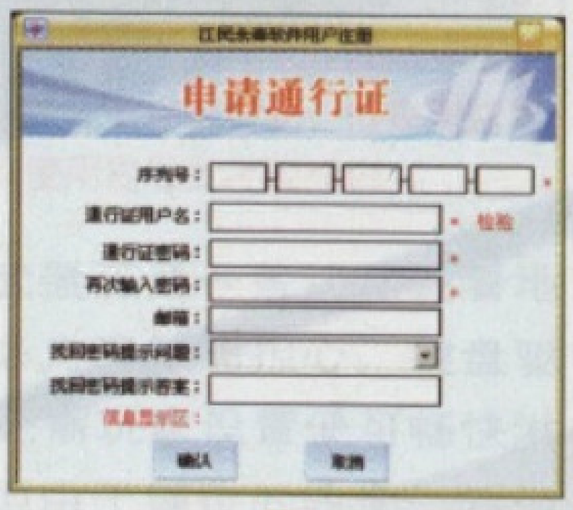


图4

至于软件的扫描速度，我们使用CPU为赛扬1.7GHz、内存512MB、7200rps硬盘的测试平台，操作系统为WinXP SP1测试，扫描50 000个文件共5.42GB，耗时32分钟，考虑到C盘零碎文件较多，扫描速度算得上中等。

晶合实验室测试联盟

KV2006继承了KV系列的一贯优点并继续发扬光大，而且在技术上有一定进步，其64位技术、Bootscan杀毒技术使得软件的防护更全面彻底。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

《大众软件》2005年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏指导全书·10月底震撼上市，敬请关注

2005 年度，暴雪、九城在国内网络游戏领域掀起《魔兽世界》风潮，为给那些迷失在艾泽拉斯的勇士们提供最新、最权威的指导，弥补《大众软件》报道内容篇幅限制，由《大众软件》知名编辑携手合作，倾力奉献《魔兽世界》高级典藏指导全书！

精彩内容

最新版本九大职业天赋配点详细讲解·最新版本九大职业任务详细讲解·最完整副本详解地图攻略·最新副本祖尔格拉布完全解析·最新战场阿拉西高地完全解析·第一时间蓝龙、黑龙、卡扎克完全击杀心得·熔火之心BOSS 独家攻略心得·黑翼之巢BOSS 独家攻略心得

全彩色16开印刷，240余页。

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青

地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号　电话：(010) 65934375　65025164　传真：(010) 65934375　邮编：100026

2003年

2004年

我们的第二本增刊……

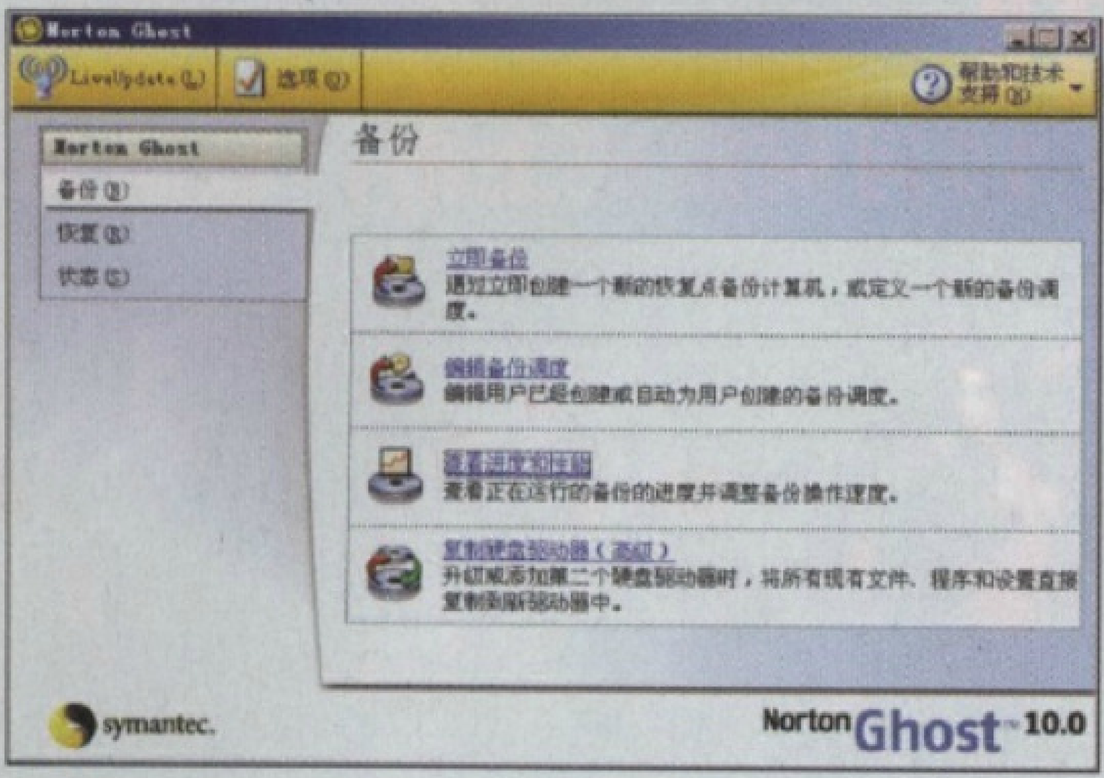
即将上市

大众硬件

年末奉献

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青　地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

手机：13801353016 13311072581　邮编：100026　电话：010-65934375 010-65025164　传真：010-65934375



返璞归真 Norton Ghost 10

■晶合实验室 Mu

厂商：赛门铁克公司　**上市**：2005年10月
售价：待定　**附件**：送测样品
推荐：一般电脑用户及系统管理员　**咨询电话**：010-85183338

对于服务器用户，每天的资料备份都是必不可少的，而对于一般用户，将安装好应用软件的Windows系统盘备份以备系统故障时恢复，不失为省时省力的办法，因此Norton Ghost一直以来都是受用户关注和信赖的备份工具。

本刊2004年第20期《毁灭还是重生——Symantec Norton Ghost 9.0试用手记》一文提及Ghost 9采用了华丽的操作界面，其备份的文件格式也放弃了Ghost一贯的.gho文件，采用PowerQuest的.v2i格式。多处特征表明Ghost 9结合了PowerQuest的技术，而且需要微软.NET Framework 1.1以上支持，这是一个大胆的尝试。如今Ghost 10继承了9.0版本的变化，本质仍然基于PowerQuest，但不再需要另行安装.NET Framework 1.1，界面也已恢复原先的简洁，看来Ghost的构架转变已经确定下来了。

Ghost 10从功能设置上也恢复了简洁的特点，只有三大类功能，包括“备份”“恢复”“状态”（图1）。不过以前的计划备份、增量备份等都保留，只是在任务向导中才有更详细的细节设置。在各分任务中，都有相关的查看窗口，可一览所有同类任务，同时也可在已执行的任务上再次执行（图2），如果用户不时进行同样的备份任务，这倒是一个极方便的办法。比较特别的是，Ghost 10的“浏览备份点（高级）”功能可以利用Windows资源管理器查看备份资料，可将备份文件当作硬盘看待，不再需要特殊的镜像文件浏览器，一般用户如果需要恢复少量文件，那么直接复制将是最方便的。

图1

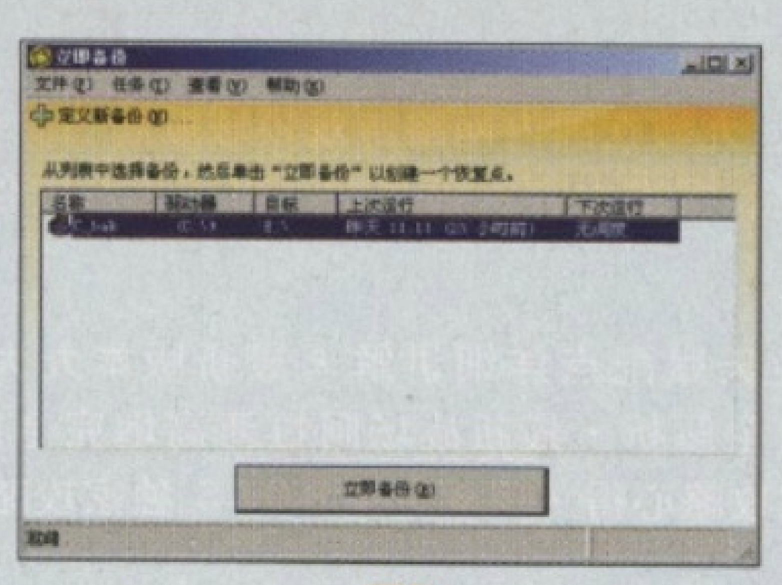


图2

Ghost 10的恢复功能除恢复系统盘外都可以在Windows下进行，而恢复系统盘需要Ghost 10的安装光盘支持，这点在用户使用时稍有不便，笔者记得Ghost 2003在程序中自带了PC-DOS，虽然所有恢复工作都在DOS下进行，但并不需要安装光盘支持。如果Ghost 10能在恢复系统盘时自己启动DOS而不需要光盘将更加方便。

Ghost 10仍然具有实用的增量备份功能，这样重新备份同一目标时所费时间较短，占用空间少，适于需要时常备份的服务器等设备。这在Ghost中被称为“恢复点集”，其一个点集就是针对同一目标的增量备份（图3）。此外Ghost 10具有优化恢复点存储功能，如果备份占用空间过大，可以有选择性的删除。

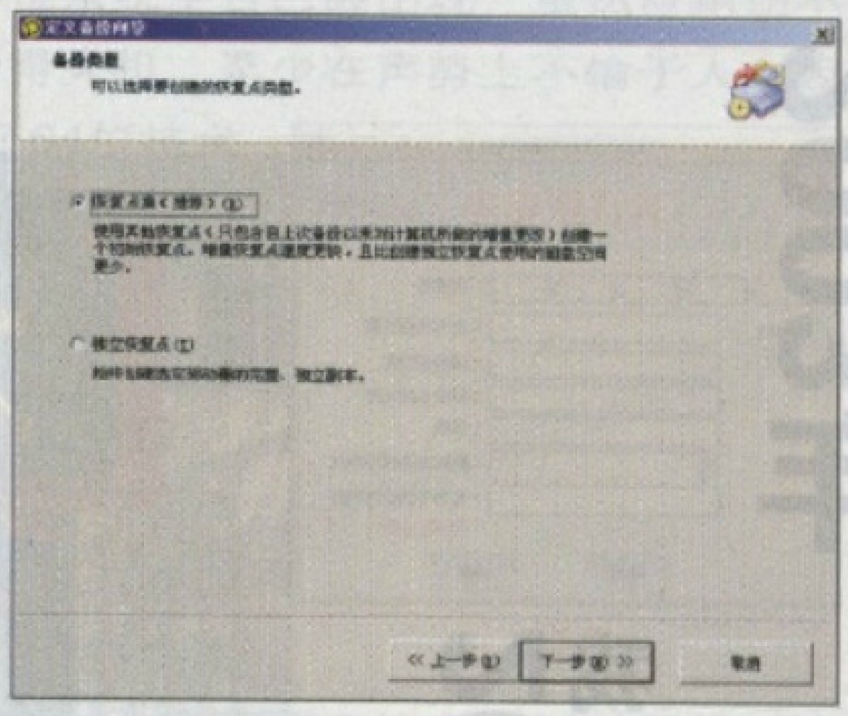


图3

Ghost 10中文版在中文翻译上比较尊重英文原意，使得难以与中文的备份概念相关联，比如“恢复点”可以理解为“备份文件”，“调度”则是“任务”之意，诸如此类。刚刚接触的用户恐怕会觉得不适，但只要略一思索，不难上手。

Ghost 10继承了Ghost 9在构架上的大改变，并使操作显得更简便，有返璞归真之感。同时注重了任务的管理和状态的查询，对于用户在宏观上的把握更加方便，同时在资源占用上也更节省。笔者认为如果不经常使用备份的话Ghost 10比Ghost 9更值得使用。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

尽管生活在和平年代的我并未经历过天翻地覆的世事变迁，但我仍然相信，我还是见证了许多历史性的瞬间。

在4年的大学生涯里，我曾眼看着传说中闹过鬼的旧食堂和写有“让我国钢产量在五年之内赶英超美”巨大标语的旧体育馆被推倒重建，取而代之的是一座漂亮的，集食堂、综合楼、室内体育馆于一体的大型建筑；也曾看见摇摇欲坠的第二学生宿舍被重新改造，变成带电梯的研究生和留学生公寓；亦曾目睹昏暗破烂的中文楼被粉饰一新，连洗手间都可以和星级饭店媲美——我敢肯定并不是所有在这个学校学习生活过的学生都有机会见证这一切。

我也经历了在摩尔定律的作用下，个人电脑从售价数万元却仍然有价无市、仅带有单色显示器的286进化为今天遍布千家万户，配有17英寸液晶显示器，可以流畅执行《魔兽世界》，而售价仅为五六千元的奔腾4和新速龙；还看见了父辈们腰间的个人通讯设备从最早两三千元的数字寻呼机发展到“汉显”、发展到两三万元的大哥大，再变成两三千元就能买到的带有26万色彩屏、MP3铃声和130万像素摄像头的诺基亚、索爱和摩托罗拉。

我没见证过第一台电子计算机诞生这一激动人心的伟大时刻，也无缘在互联网出现的第一时间体验一下这一改变人类信息传递方式的“超级科技”，但我还是经历了人类科技史上一些巨大成就的出现，比如搜索引擎的产生——它的伟大之处在于，它不仅改变了人类收集信息的方式，也改变了无数人的生活。

2005年，是第一台电子计算机诞生60周年，是互联网诞生36周年，这些次“诞生”我都很遗憾地错过了；2005年，是搜索引擎诞生15周年。

很幸运，在这15年里，我并非懵然无知。

搜索改变世界

■本刊记者 龙猫

和传统的IT业相比，互联网行业中永远都不乏备受关注的焦点。无论是早期Internet、WWW的初现端倪，还是.com创业狂潮的兴起与破灭，抑或是无数网站前赴后继地追寻自己的纳斯达克梦想，无不证明了这一点。而现在聚光灯的焦点，又转移到搜索引擎上。

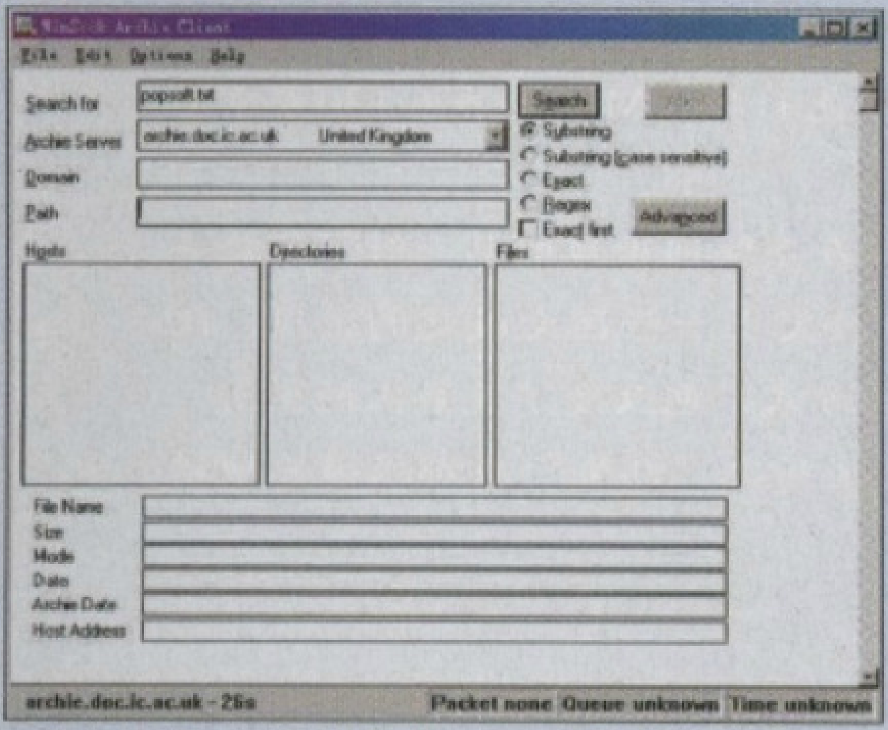
其实，搜索引擎这个话题从其诞生之日起就从未受到冷遇，只是谁也没想到，从2004年到2005年这短短不到一年的时间里，搜索引擎这个领域竟会发生如此之多的新闻事件。仿佛在一夜之间，搜索引擎就变成了现今IT业中最炙手可热的话题之一。这一切都让人瞪大了眼睛：搜索引擎，似乎昭示着又一个互联网神话的诞生。

2005年是当之无愧的“搜索年”，从Google推出桌面搜索，把战火烧到微软的地盘；到公开从微软高层挖角，与微软进一步形成剑拔弩张之势；再到国内的传统门户网站纷纷推出一系列专业搜索网站，拿出大把资金做搜索业务；再到中文搜索引擎的代表厂商百度在纳斯达克上市，股价经过大起大落后仍成为中国概念股中最强势的一支。这一切都仿佛在提醒人们，搜索引擎能搜到的不仅仅是内容，还有眼球、金钱和机遇。

搜索引擎的工作原理和几个重要的发展阶段

什么是搜索引擎？

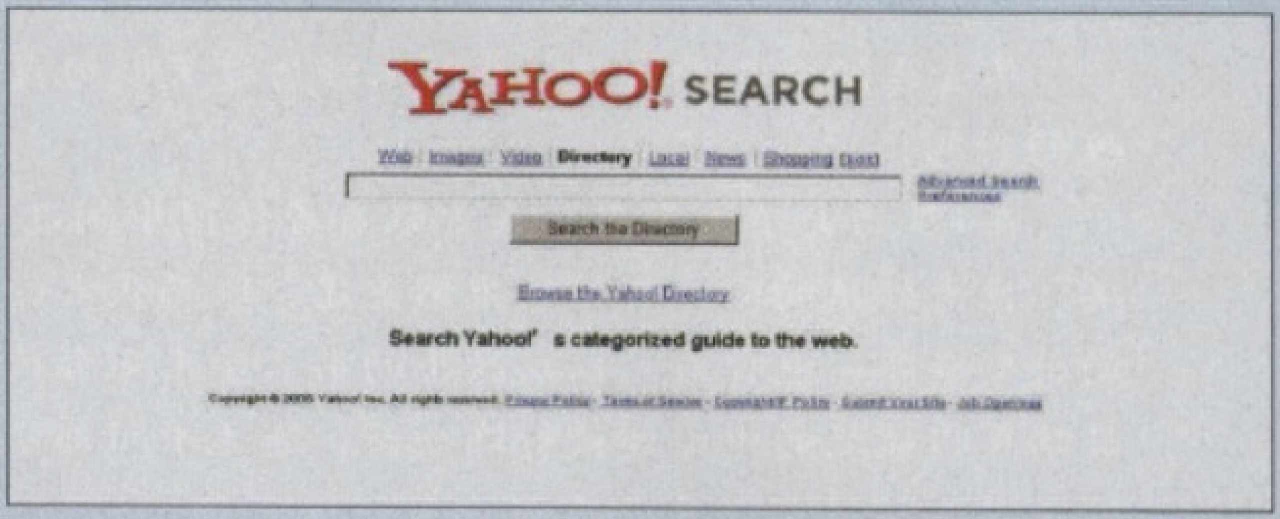
这个看似并不敏锐的问题，用Google搜索后至少可以得出数十种解释。其中一个较具共通性和相对准确的定义为：搜索引擎（Search Engines）是对互联网上的信息资源进行搜集整理，然后供你查询的系统，它包括信息搜集、信息整理和用户查询3部分。搜索引擎是一个为你提供信息“检索”服务的网站，它使用某些程序把因特网上的所有信息归类以帮助人们在网络中搜寻到所需要的信息。



作为搜索引擎鼻祖的Archie今天仍在发挥余热

搜索引擎是一项伟大的发明，这是毋庸置疑的。它的出现，把浩如烟海的互联网中的信息简化到只要登录一个网站，在搜索栏里敲上你想要的内容，剩下的只要等待坐享其成。也许令人难以相信，今天活跃于WWW（World Wide Web）上的搜索引擎是早于WWW出现的。1990年，加拿大蒙特利尔的麦基尔（McGill）大学学生Alan Emtage、Peter Deutsch和Bill Wheelan发明了Archie（Archie FAQ）。Archie可以帮助用户找到有指定文件或目录的匿名FTP主机的名字，是第一个自动检索互联网上匿名FTP网站文件的程序。尽管Archie还不能被称作真正的搜索引擎，却最早开创了在互联网上搜索的先河。

搜索引擎按其工作的方式分为两类：一类是以Yahoo!为代表的分类目录型检索。搜索引擎将因特网中的资源收集起来，由其提供的资源类型不同而分成不同目录，再进行分类，用户则按照其分类层层进入目录，找到自己想要的信息；另一类是以Google为代表、基于关键词检索的全文搜索引擎。由于专门用于检索信息的机器人程序像蜘蛛一样在网络间爬来爬去收集信息，因此，搜索引擎的机器人程序被称为Spider。第一个Spider程序是美国麻省理工学院（MIT）教授Matthew Gray于1993开发的World Wide Web Wanderer，用于监测互联网发展规模。开始它只用来统计互联网上的服务器数量，后来则发展为可以检索网站的URL。全文搜索引擎每隔一段时间便会派出Spider程序收集网页信息，并把每一页上代表超级链接的所有词汇放入一个数据库供用户查询。用户可以用逻辑组合方式输入各种关键词（Keyword），搜索引擎计算机根据这些关键词寻找用户所需资源的地址，然后根据一定的规则反馈给用户包含此关键字词信息的所有网址和指向这些网址的链接。

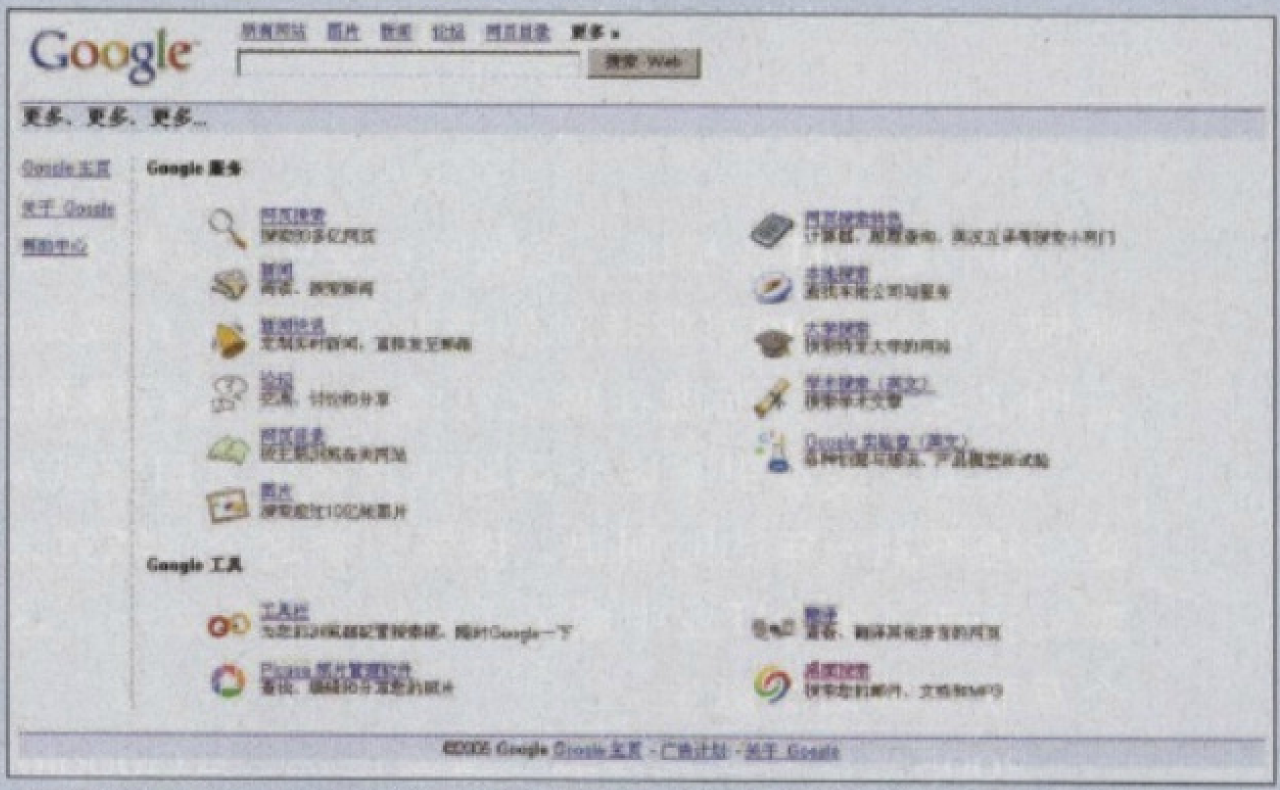


Yahoo！是典型的目录型搜索引擎

随着互联网的迅速发展，新出现的网页越来越多，检索工作也变得越来越困难。于是，在Matthew Gray的Wanderer的基础上，一些编程者将传统的Spider程序工作原理进行改进，使其可以从跟踪一个网站的链接开始，进而检索整个互联网。到1993年底，以JumpStation、The World Wide Web Worm（Goto的前身，即今天的Overture）和Repository-Based Software Engineering（RBSE）Spider为代表的一些基于此原理的搜索引擎开始出现，而同年出现的由Martin Koster创建的ALIWEB则走了另一条路。ALIWEB被看作Archie的HTTP版本，它不使用“机器人”程序在网站上检索信息，而是靠网站主动提交每一个网页的简介索引信息，与现在的Yahoo!比较相似。

1995年，斯坦福（Stanford）大学的两名博士生，美籍华人杨致远（Gerry Yang）和David Filo共同创办了Yahoo!。Yahoo!是以目录索引方式提供搜索，随着访问量和收录链接数的增长，Yahoo!目录开始支持简单的数据库搜索。尽管Yahoo!的数据是由手工输入的，还不能被归为真正的搜索引擎，但其明显提高了搜索效率，使搜索引擎的概念深入人心。

同在1995年，同是斯坦福大学的博士生Larry Page开始学习搜索引擎设计，1997年，他注册了Google.com的域名。也许Larry Page做梦也不会想到这个当时叫BackRub的小型实验项目发展到今天，会拥有挑战微软



看着今天Google如此多元化的搜索内容，早已超出搜索引擎的原始定义

的气魄和实力。1997年底，在Sergey Brin和Scott Hassan、Alan Steremberg的共同参与下，BachRub开始提供Demo版本，1999年2月，Google完成了从Alpha版到Beta版的蜕变。开始，虽然Google的搜索准确性很

高，但由于其数据库的容量和完善程度不如其它搜索引擎，同时缺乏一些高级搜索语法，因此并未受到太多人的重视，直到2000年中期进行了数据库升级，又被Yahoo!选中进行搜索业务，才为其今天的成就打下了基础。（关于Google的详细介绍，请参考2003年第22期《大众软件》中《一个自由主义者的五年》一文，当然，也可以用搜索引擎进行查找）。

波及中国的搜索热潮

在中国互联网时代的早期，对于许多刚刚接触网络的网民来说，互联网就是搜索。而搜索就是雅虎，就是搜狐。于是互联网的概念就随着雅虎、搜狐一起进入生活，在脑中形成根深蒂固的印象，而当时中国网民最熟悉的两位IT业人士，一个是杨致远，另一个就是张朝阳。

其实最早的真正意义上的中文搜索引擎并非雅虎，亦非搜狐，而是中国台湾省中正大学吴升教授所领导的GAIS实验室于1998年创立的Openfind。Openfind曾同时为中国台湾省三大门户网站新浪、奇摩和雅虎提供中文搜索引擎。尽管到2000年，Openfind相当一部分市场份额被Google和百度瓜分，但经过一系列改进和更新，Openfind最终保住了一定的分额，并于2002年开始涉足英文搜索业务。

搜狐最早给中国网民带来了“中文搜索引擎”这一概念

提到中文搜索引擎，就不能不提今天在中国互联网企业中风光无限，号称全球最大中文搜索引擎的百度。2000年1月，超链分析专利发明人、前Infoseek资深工程师李彦宏与加州伯克利分校博士徐勇在北京中关村创立了百度（Baidu）公司，为新浪等门户网站提供搜索服务。2001年8月，百度发布Baidu.com搜索引擎Beta版，2001年10月22日，百度搜索引擎正式发布。百度只提供中文搜索，号称支持搜索8亿中文网页。2005年8月5日，百度赴美上市成功，在纳斯达克的股价一度超过150美元，成为中国概念股中最强势的一支，一夜之间成为全球整个互联网行业的焦点。

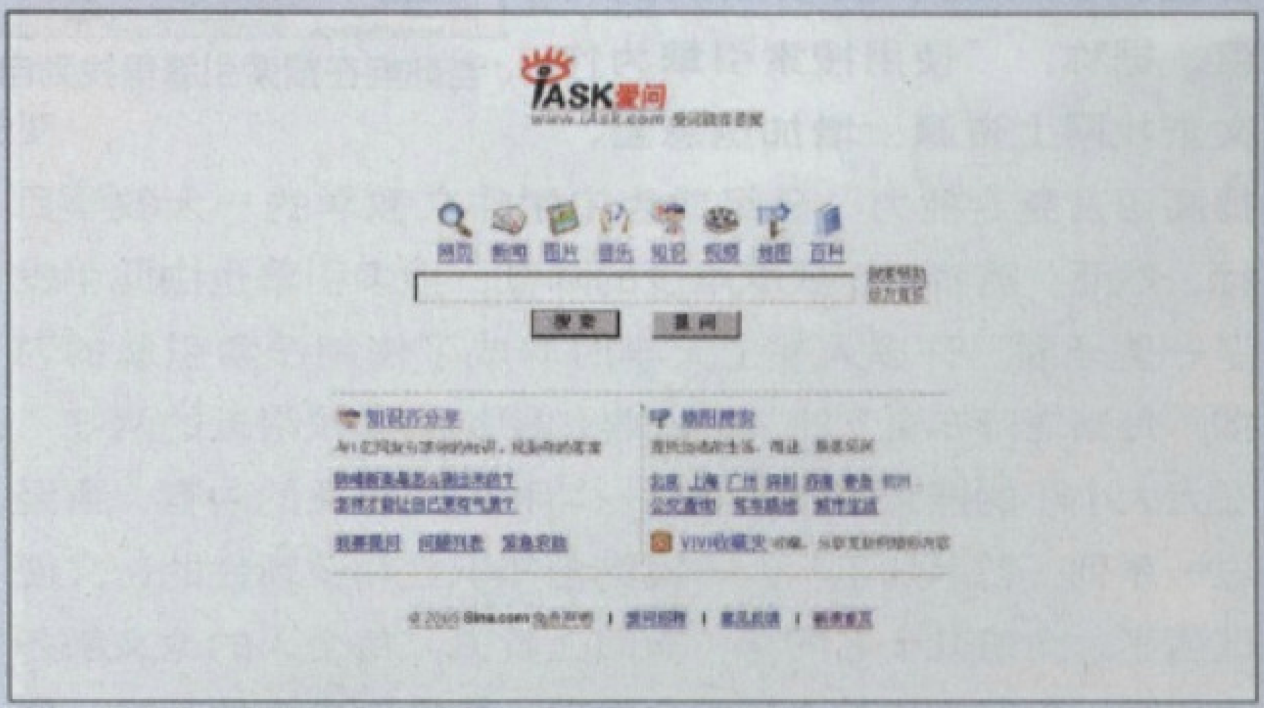
除此之外，国内的一些门户网站也纷纷推出了一系列专业搜索引擎，如2004年6月，雅虎中国推出“一搜（www.yisou.com）”；8月，搜狐推出了“搜狗（www.sogou.com）”；2005年6月，新浪推出“爱问（www.iask.com）”。而8848、阿里巴巴等电子商务网站也纷纷效仿Google和亚马逊推出购物搜索引擎，也试图到这个已经风生水起的市场里分一杯羹。

百度是今年来当之无愧的互联网明星，其业务也向多元化方向发展

在国内市场上的搜索引擎数量已经不少的情况下，为什么还有如此多的厂商要趋之若鹜地进入搜索市场？作为目前中小企业最有效的上网途径之一，搜索引擎已经成为各路厂商的兵家必争之地。据艾瑞市场咨询iResearch统计，2003年中文搜索引擎市场规模已达5亿元，而且每年还以60%～70%的速度增长，到2006年，估计中文搜索市场能达到23亿元的规模。这些真金白银无疑是吸引厂商大举进入搜索市场的最主要原因，那么搜索引擎又是通过何种方式赢利的？

以Google和百度为例，它们除了向门户网站提供搜索服务外，其最主要的赢利方式便是竞价排名。所谓竞价排名，即企业网站通过付费使自己的网站页面可以出现在搜索页面中比较靠前的位置，以达到增加访问量的目的。目前参加竞价排名的企业多以中小企业为主，但也已经有很多大企业开始参与其中，因为它们认为这种付费排名本质上也能起到广告宣传的目的。据称，2004年百度80%的营业额是通过竞价排名实现的。其他搜索网站，如搜狐早在2001年就面向企业推出了类似的收费分类搜索服务，是国内最早推出收费服务的搜索厂商。

现在看来，如今代表了中国互联网第一阵营的门户网站几乎都是靠搜索起家，并继续将搜索作为自己的一项



爱问是新浪刚刚推出的专业搜索引擎，搜索引擎在中国的热潮可见一斑

重要赢利业务。从收费邮箱、收费手机短信、铃声，到今天的搜索服务，互联网企业不断通过各种方式尝试赢利。中国的创业者们亲眼看着Google是如何从一个实验室的小课题逐渐成长为能与微软抗衡的搜索巨人，也亲眼看着百度从一个名不见经传的海归创业项目一夜之间变成世人瞩目的焦点。于是人们便又开始摩拳擦掌，为迎接下一轮互联网热潮做准备。在这一轮热潮中唱主角的是搜索引擎，但搜索引擎是否一定会搜到金钱和机遇，就要经过时间和市场的考验才能得出结论了。

搜索改变生活

搜狗的地图搜索业务可以说是搜索引擎进入百姓生活的代表性产物

其实，与其说搜索引擎是一种技术，一种科技产物，一种概念，不如说是一种生活方式。今天的搜索引擎早已超脱出“互联网”这一范围，开始和人们的生活紧密结合，息息相关起来——记者甚至可以在Google推出的地图搜索服务Google Earth里清楚地看见恩济大厦的屋顶。很多人早已习惯用搜索引擎查找公交路线、列车、航班时刻表、天气预报，或是排骨炖莲藕的做法，而如果身体有什么不适，人们首先想到的也是先用搜索引擎找一找相似的症状，在就医前先给自己做好心理准备。而在国外，甚至有的舆论已经把搜索引擎与人权、信仰、国家安全、商业信息战争等重要事件挂钩。

另一方面，搜索引擎也在某种程度上改变了人类查找信息的方式，它的出现使人们得以在充斥大量信息的互联网上主动而有选择性地汲取自己需要的信息，并且大大降低了获取知识的难度。据称，“使用搜索引擎为作文查找网上资源，增加信息量，提高语言整合能力”已经成为中学作文教学的一大教学目标。然而，随着知识获取难度的降低，搜索引擎也由此引发了一些矛盾。许多人在上大学时养成了使用搜索引擎的习惯，每当老师布置了论文，同学们便跑到学校附近的网吧，在大大小小的搜索引擎上搜寻一切和论文有关的内容，再经过一系列“艺术加工”，一篇饱含知识性和逻辑性的论文便诞生了。全班几十名同学，表面上看去，每个人的论文都各不相同，但仔细推敲之后就会发现，颠来倒去说的都是一样的内容，而对此早已心知肚明的老师一般都会大笔一挥，得过且过（在这一点上记者比较有经验，因为自己比较熟悉计算机，所以在搜索关键词的组合上多少比别人多一些技巧，于是我的论文看起来也就多少和别人不太一样——这可是我的不传之秘）。于是，便难免有人担心在这样一个任何信息都“得来全不费工夫”的时代，人们真正动脑去思考问题的时候会越来越少，取而代之的是简单的“搜索、拷贝、粘贴”三部曲。“使用搜索引擎为作文查找网上资源”无疑也是受争议的对象之一。

当你能在搜索引擎里找到自家屋顶时，你还能说搜索没有改变生活么？

在学习过程中，一些没必要死记硬背的内容，如果可以不费力气地信手拈来，并不见得是坏事。这和在图书馆查阅资料并无太大区别，只是过程得以简化罢了。当然，一切简化的过程都是以保持创造性为前提的。尽管这种做法的初衷并非提倡学生作弊或偷懒，但毕竟这一点可能会助长人们性格中惰性的一面，从而失掉最宝贵的创造力，更何况尚处于智力发育期，还不具备足够判断能力的中学生们。

此外，日益增长的信息量和不够精确的搜索结果也是一对矛盾。想必许多用户都经历过，自己搜寻一个词组，搜索引擎却断章取义，把词组分成几份来进行检索归纳，这使搜索结果变得多而杂，因此，如何将搜索业务多元化和更加精确地为人们提供相关的信息相结合，才是搜索引擎未来的发展趋势。

从另一个角度看，搜索引擎也在一定程度上影响了人们的隐私权。举例来说，我可以很轻易地通过搜索引擎找到我自己和几个朋友的博客，而通过这些内容，就很有可能找到详细的个人信息——写博客的时候难免会谈到一些个人隐私问题，如果只是涉及自己的也就罢了，更令人头疼的是有时难免在无意中透露了别人并不想公开的信息，这就可能产生一系列令人不愉快的后果。

随着各搜索引擎搜索业务的增加，一些涉及到知识产权的问题也日渐浮出水面。近日刚刚平息的上海步升唱片公司起诉百度在网站上提供该公司旗下歌手的歌曲MP3下载服务一案，便是近期搜索引擎侵犯知识产权的焦点案件。该案最终以百度败诉告终，尽管赔偿金额不高，但此次事件为那些提供类似搜索服务的厂商们敲响了警钟。百度的败诉意味着其侵权事实的存在，而此次状告百度也只是唱片厂商们打响知识产权保卫战的一个开始。

不管受到的是怎样的关注，搜索引擎都已然成为了一种生活方式，成为无数网民最为信赖的信息来源。人们开始习惯用搜索引擎的查询逻辑来思维，甚至把搜索引擎当作自己存在的理由。著名IT门户网站CNET就曾在一篇名为《Google上帝！》的文章中写道：“由于Google太过强大，许多公司甚至认为它就代表了整个互联网。如果你没被列入Google的检索数据库中，那么你根本就不存在。”

第三届网络文化博览会纪要

■本刊记者 司马平安

从10月3日到10月6日，《大众软件》众小记的国庆长假被全面剥夺。理由很简单，一年一度的网络文化盛宴——网络文化博览会就在这几天召开。其间，有商家展示、有文化表演、有现场竞赛、有行业论坛……记者们在各展台音箱的轰鸣与人们的嘈杂中穿行。本次展会总展场面积比去年网博会扩大了近一倍，达到25 000平方米。中国参展企业达到234家，而来自美国，德国、日本、韩国和新加坡等国家的参展企业有18家。此外本届网博会还吸引了近千名媒体记者进行报道，有近10万名观众参观了此次展览。走在拥挤的人群中，记者发现目光所到之处，林林总总，所有内容都围绕着网络与文化这两个核心展开。

本届网博会由文化部、科技部、信息产业部、广电总局、国务院新闻办公室、共青团中央和北京市政府共同主办，各省、自治区、直辖市文化厅（局）协办，文化部文化市场发展中心承办。同往年一样，国家领导对此次网博会也给予了高度重视。国务委员陈至立为此专门发来贺辞，盛赞网博会是横跨信息产业和文化产业的一次盛会，并将对开展国际网络文化交流，推动民族原创网络文化产品走向世界产生积极影响。文化部部长孙家正也在致辞中表示，第三届网博会将为世界各国信息文化产品搭建一个广阔的展示平台，为国际网络内容企业创造一个良好的交流空间。当全国政协副主席李蒙专程到会宣布网博会开幕时，我们知道这已是第三届网博会了。由于经过此前两届网博会的成功举办，人们对于新兴的网络文化产业已经产生了具体的认识。因此，本届网博会上囊括了更多来自于IT业内的上下线厂商。而走在前面的自然是现场表现力最富色彩的网络游戏企业。

一、游戏区

EQ2的影院吸引了大量玩家排队观看

禁止拍摄的门里藏着“盛大盒子”

此次网博会上，除了有像SONY、盛大、第九城市、新浪、网星、网易、腾讯、光通、北京神州橘子这样的大型老牌网游厂商继续支持外，更有掌上灵通、广东数据通信、上海网顺、沈阳冰峰、金山华络、世纪天成等公司参展。各大游戏厂商纷纷拿出了自己的招牌游戏和最新游戏来吸引玩家。第九城市的展台虽然不大，但《魔兽世界》的体验区仍然引得游人流连忘返；网星则是把自己长久以来深受玩家喜爱的最新版《魔力宝贝5.0》奉献出来；世纪天成主打的是超人气漫画网游《洛奇》；上海金山华络公司借助网博会的人气，在展会期间发布了秉承中华武术文化底蕴的《金庸群侠传2.0》；此外，广东数据通信的RF Online、EA的FIFA2006、新浪的《天堂 II》、网易的《天下2》《大唐》等著名网游及众多游戏新品也一一登场。

看不懂的都是好艺术

众多网络游戏厂商为现场带来了丰富的活动与表演，舞台上的火爆，从一个侧面反映出我国的网络游戏产业仍然处在一个发展的高峰期。不过他们也给网博会带来了稍许“负面”效应，由于在网博会上参展的网络游戏厂商众多，因此人们常常拿网博会与美国的E3、日本的东京电玩展这些专业游戏展会相提并论。但实际不然，网博会以网络文化为核心，承载的是整个网络文化产业链条，而网络游戏由于其对文化有着直白的表现，因此成为其中的一个重要组成部分。

如果你不信，不妨看看以下的这些展示。

二、文化艺术与网吧示范专区

在动漫游戏产业展示区内，北京电影学院动画学院、吉林艺术学院动画学院、中央美术学院城市设计学院各自展示了自己在动画人才培养方面的优势。在数字艺术展示区内，由国内最大的3D设计企业水晶石公司提供的数字艺术展示，完整生动地复原了秦始皇陵和元大都的原貌，再现了历史的宏篇巨制。

此外，由网博会主办的“英特尔·2005年度Diggi国家数字盛典”也在网博会上设立专门的展示区域，展出了家庭数字娱乐体验区、数字艺术创作区以及Adobe、Autodesk、WACOM、魔力娱乐的产品，此次盛典旨在让所有热爱数字创意的人才有表现自我个性和创意的空间，吸引更多的人了解和进入数字艺术的殿堂。根据现场工作人员的介绍，本次数字盛典将于今年年底进行最终的评选和颁奖。

鼓励原创

最后，在百家网吧示范展示区内，包括联通网苑等来自全国各省的大型单体及连锁网吧纷纷亮相，在这里，网吧一改过去沉闷单调的经营模式而更加富于人性化。服装店的模特竟被搬到了这里，他们在那宽敞明亮的空间中，不仅享受着一流的硬件配置，同时还仿佛坐在类似家庭的环境里，让人看后难以与以往那些拥挤肮脏的小网吧联系在一起。

由此可见，网博会绝非只是网络游戏的世界，同时网博会也并不仅仅局限于“10.1长假”的这几天，事实上它的活动早已展开，贯穿全年。

三、活动与比赛

本届网博会早已启动了包括网络文化网吧行、数字盛典、网管技能大赛和网吧俱乐部比赛在内的众多比赛项目，并将决赛与颁奖典礼放在了网博会的现场。

与会期间，“网吧网管技能大赛”捷报频传，4日和5日两天的知识问答和装机比赛，共决出10位网管高手参加6日的决赛，经过激烈角逐，最后由吉林省代表队拔得头筹。据悉，此次网管技能大赛有来自20多个省、直辖市和自治区的代表队参加。

"中国国际网吧俱乐部联赛"季前赛的FIFA2005中国区预选赛也在网博会上隆重开幕,众多FIFA游戏的Fans目睹了现场的高手对决。另外,联赛还安排了《极品飞车》、NBA2005等游戏的现场体验和报名活动。

中国国际网络文化大赛,以数百万奖品和丰富游戏文化拉动千万玩家,有数十家网络游戏在资源共享模式下对健康、洁净、有内涵、可持续发展的"蓝色健康网游"做集中的推广活动。其中,《恋爱盒子》《仙界传》《丝路传说》《完美世界》《江湖》《航海世纪》《真封神》《野菜部落》《希望》《星战情缘》等诸多游戏在现场做了展示。

无障碍网吧

此外,在北京展览馆南侧舞台,2005联众世界网络服装服饰精英汇演每天精彩不断。Cosplay表演、HIP-HOP劲舞、涂鸦表演、各游戏公司的COS秀、舞台剧和互动游戏,吸引了大批观众伫足观看。在这个舞台上,记者还发现了几位来自网络的歌手,在开幕汇演和闭幕汇演中,组委会特意邀请了阳光集团全资公司北京京文唱片公司的著名音乐制作人、歌手侯强,北京嘉强太阳文化歌手代小波、高原、尹力等人到场,此外其它一些目前正活跃于网络的歌手也被请到了现场,其中有歌手冷族·乐乐、小薇、everyday、乐菲、嘉恋等人,他们在网博会4天时间里为现场观众奉献了多场精彩的演出。本刊记者找到了负责人张春敏小姐。"网络已经迅速成为三大媒体之外的主要支柱,现代音乐通过各种形式在网络中快速传开,借助于网络的快速和可参与性,使得在音乐方面有才华的人得以更快地展示自己",她向记者表示,"第三届中国国际网络文化博览会的主舞台就是网络音乐精英展示的舞台,也是圣火2008——首届网络春节晚会预演的舞台。因此旗下所有歌手都非常看重这次机会……"

四、行业论坛

除了在北京展览馆面对大众的现场展览外,不远处北京新大都酒店内的网博会论坛同样引人瞩目。

据悉,本届网络文化论坛有继承,更有创新,对目前的网络文化形势进行了深刻分析,论坛的重点除了国家政策和方向的政府论坛,还围绕网络文化原创产业的发展、数字内容产业、网吧产业等核心内容进行了专题演讲及讨论。文化部文化市场司司长刘玉珠、信息产业部产品司司长张琪、国家广电总局社管司副司长罗建辉、共青团中央网络影视中心副主任郝向宏等领导在政府论坛上作了主题演讲,上海盛大网络公司总裁唐骏、英特尔中国有限公司商用客户部中国区经理唐炯、索尼(中国)有限公司PS本部总经理江尻裕一、佳都国际投资有限公司副总裁吴屏、瑞德在线信息技术有限公司总裁里航、台湾富士康中国总经理陈富铭等国内外知名企业的高层出任了演讲嘉宾。

由此再次可以看出,本届国际网络文化论坛紧密贴合第三届网博会"创意中国,互联世界"与"推动中国网络文化产业深入发展,促进国际数字内容领域广泛合作"的定位,以演讲、交流为载体,成为企业与政府沟通的桥梁,为政府推动各项工程提供了良好的平台,为行业的发展示范了新的标准,为构建国际网络的和谐发展提供畅通的渠道。不但为中国政府打造网博会这一中国数字内容最高规格、最大规模、最具影响力的品牌盛会锦上添花,同时通过本次网络文化论坛,也向企业、民众传达了政府的方针政策,促进了企业间的信息交流,增进了企业与消费者之间的沟通,使网络文化论坛成为中国网络文化及相关行业发展走向的风向标,为国内外企业搭建了交流与讨论的平台。

尾声

短短4天的网博会结束了,虽然它就在"10.1长假"当中,但《大众软件》众小记并未因此而抱怨,事实上在对本届网博会采访的过程中,我们从未感到枯燥,同时我们欣慰地看到,那些有幸参观了本次展会的人们拿回了一个又一个大大小小、印着不同企业的商标却又沉甸甸的纸袋。

从它的份量中,我们再不会质疑网络文化博览会的定位是否明确,而正相反,只有这样的定位,或许才使它有别于其它展会。它不是一个卖场,而是一个真真正正、纯粹的展会。P

2006……

不管时光如何流变，对于置身这个流光溢彩E时代的很多朋友，拥有一款理想的时尚DC一定是他（她）们不变的梦想——笔者上周末就被公司的几个女同事抓差参加了一次“集体街购行动”，哎，你一定想不出这些大小姐的要求有多么五花八门，挑剔时有多么三心二意，关于要点常识又有多少七嘴八舌的疑惑。你是否也有意和我们一起买一台DC，在即将到来的“圣诞——元旦——春节”中大展身手？

Case 1 kiki的美形之选

kiki习惯了用晨跑当作自己崭新一天的起点，喜欢在新鲜空气中身心协调一致的感觉，自从领略了那次特美的日出，她就决定把运动伴侣由MP3换成一架小巧的DC，让带露的花儿和美丽不知名的小鸟都变成自己得意的“收藏品”，同时，她还要求DC的外形够炫，好让她能随意搭配衣服日常随身携带，或在公司聚会之类场合吸引大家的目光……

佳能IXUS 55

总 像 素：500万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：3倍
最近微距：3cm
体　　积：86.0mm×53.5mm×21.6mm
机身重量：140g
电　　源：锂离子充电电池NB-4L
参考价格：2990元
咨询电话：95177178

“用全自动摄影轻松拍摄漂亮图像”是IXUS系的核心设计思想，IXUS 55很好地贯彻了这种理念，上手简单。高速DIGIC II处理器、智能方向感应、基于高折射率非球面UA镜片的500万像素镜头、9点AiAF自动对焦的平衡到位组合充分体现了其在光学领域的技术与设计底蕴。IXUS 55的背面布局与拨钮的设计简洁，配合小巧的体积与轻捷的身段，无论放进口袋或挂在胸前都相当适宜，同时，面向水上运动爱好者，与IXUS 750一样，IXUS 55提供了防水机套与水下模式的组合，其实不论是在水里还是别的地方，带着可人如IXUS 55般的伴侣悠游在都市，本身就是与最纯粹的快乐同行。此外，别致的按钮、上佳易用性、有声视频短片以及优异的快门与菜单反应等都是对应kiki的应用场合与审美取向。

不　　足：LCD分辨率较低

索尼T5

总 像 素：510万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：3倍
最近微距：1cm
体　　积：94mm×60mm×20mm
机身重量：113g
电　　源：锂离子充电电池NP-FT1
参考价格：2750元
咨询电话：800-820-9000

集结滑盖、2.5英寸23万像素的高清晶彩屏、丰富的曝光、场景模式等诸多亮点于一身的索尼T系新贵，提供红、金、银、黑4种颜色可选，机身的纤细度虽然不及T7，但T5极简化设计的全金属中性靓形绝对具有万人迷的气质。性能方面，T5能够拍摄最大分辨率为2592×1944的照片，使用焦距等效于传统35mm相机的38mm～114mm，ISO为64/100/200/400，快门速度1～1/1000秒。T5开机只需要1秒左右的时间，由广角端到长焦端的3倍光学变焦过程大概需要2.4秒，变焦时取景屏上会显示变焦倍数。T5的对焦速度令人相当满意，当用家按下快门的瞬间即可完成对焦。因为比T7多出一个脚架锁孔，它无需底座就可以进行夜拍或长效曝光固定，让玩家可更轻松地变换各种拍摄模式，同时，T5还首次内置了32MB的随机存储。

不　　足：电池续航力不足、配件和记忆棒价位偏高

收集潮流美

New Fashion

佳能IXUS i ZOOM

总 像 素：500万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：2.4倍
最近微距：10cm
体　　积：96.1mm×45.1mm×23.9mm
机身重量：105g
电　　源：锂离子充电电池NB-4L
参考价格：2800元
咨询电话：95177178

充溢时尚因子的外形搭清爽的操控感是IXUS的传统特质，IXUS i ZOOM除了这些，同时携来的还有抢眼度十足的新意。红色、香槟色、紫色、黑色的炫目配色与佳能系最迷你的设计搭配，令IXUS i ZOOM质感袭人而来，足以让主人从一大票人中脱颖，500万像素镜头从定焦跳升到2.4倍光学变焦，完成的是从不合时宜到跟上节奏的质变，相信会令不少翘首以待的人为之雀跃。拥有38mm～90mm焦距的IXUS i ZOOM与前两者一样，配备了定制的高折射率非球面镜片，而拥有更高速度的新自动对焦系统能让用户更快地拍摄更多照片，与实际应用中越来越多人对抢拍的需求彼此呼应，包括室内、风景、肖像、自然、柔化的多种模式与特效则可以帮新手轻松拍出好照片。

不　　足：漂亮的镜面机身容易沾上手指印

Case 2 Melody的旅伴之选

自从第一次尝到鲜后，在周末背着背包去远足成了Melody和她BF不变的周末节目，从最初的知名景区到此后的无名小村镇、山沟、林区，只要有路的地方就去，而不论到哪都能收获一些惊喜，她需要的是一个能够相伴在身边，把白云落日、青山绿水“一机拍尽”的好伙伴……

理光Caplio R3

总 像 素：513万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：7.1倍
最近微距：1cm
体　　积：95mm×26mm×53mm
机身重量：135g
电　　源：锂离子充电电池DB-60
参考价格：3800元
咨询电话：800-830-7586

要想对付自然造化或人工架构的“大场面”，镜头硬功尤其是广角的指标不可缺少。广角端强悍的家伙虽多，却往往要在份量方面付出“沉重代价”。因此，那些集结广角、长焦、飞快的整机速度以及出类拔萃的电力控制的“理光式”便携DC，对于喜欢户外活动的用户特别是纤纤女性，委实是一个佳音。500万像素的R3是这个传统光学大厂的最新产品，拥有7.1倍光学变焦镜头和仅26mm的机身厚度，最大亮点则是其搭载理光自有的CCD机械防抖技术，使R3成为集结广角、长焦、大屏、防抖等时尚因子于超薄一体的“稀有动物”。而理光数码相机1cm微距拍摄能力和一流的操作反应速度作为传统优势，自然被R3继承。0.09秒的平均快门迟滞和0.007秒的平均对焦速度，多面全能的R3几乎在任何拍摄场合都能带来好的效果。

不　　足：不支持AA电池

永驻佳年华

■湖南 YU

富士E510

总 像 素：536万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：3.2倍
最近微距：2.6cm
体　　积：101mm×60.5mm×32.6mm
机身重量：176g
电　　源：AA碱性电池、AA镍氢电池
参考价格：1750元
咨询电话：800-820-6300

基于1/2.5英寸的CCD、采用了3.2倍光学变焦的520万像素富士珑镜头，焦距范围4.7mm～16mm，等效于传统35mm相机的28mm～91mm，光圈范围F2.9～F5.5，其最近对焦距离60cm，微距3cm。曝光模式包括自动、编程、光圈优先、快门优先、全手动，支持曝光补偿，并支持风景、肖像、运动等多种场景拍摄模式。E510的快门速度为2～1/2000秒，支持7种白平衡模式，闪光灯支持防红眼和慢速同步。动态方面，E510能以10fps的速度拍摄320×240像素的短片，性价比抢眼，加上一定的手动功能和支持外接镜头，令它很适合于那些追求整机可玩度的入门级用户。

不　　足：对焦速度较慢

理光Caplio R1V

总 像 素：519万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：4.8倍
最近微距：1cm
体　　积：100.2mm×25mm×55mm
机身重量：150g
电　　源：AA碱性电池、AA镍氢电池、锂离子充电电池DB-50
参考价格：1990元
咨询电话：800-830-7586

R1V香槟金的金属外观平实中不失精巧，0.8秒开机、0.05秒快门峰值时滞、1cm微距拍摄、28mm广角亮点纷呈，令人激赏的是这一切都是与小体积、轻机身同时出现的，加上优异的省电和性价比，以及傻瓜相机般简单操作的光彩，足以让人忽略它弱光下的低能和聊胜于无的闪光灯。

不　　足：机身做工不够精细、比如字迹易被磨损、成像画质一般

Case 3 给Nina的远摄之选

Nina有个观赏音乐剧的爱好，而她的BF是狂热的球迷，她想买的是那种能把远处舞台和赛场上的精彩一瞬变得“触手可得”的DC……

富士S5600

总 像 素：510万
CCD规格：1/2.5英寸
光学变焦：10倍
最近微距：1cm
体　　积：113.5mm×85mm×112mm
机身重量：370g
电　　源：AA碱性电池、AA镍氢电池
参考价格：2580元
咨询电话：800-820-6300

作为S5500的升级版，富士S5600全新打造的10倍光学变焦富士珑镜头焦距已经质变为38mm～380mm，CCD的像素则由原来的400万跃升到500万，光圈值为F3.2～F3.5，加之采用最新第五代Super CCD HR，以及革新的RP处理芯片，进一步提供了整机的性能。而且感光度可以达到ISO1600，在光线条件不好的情况下，可以保证快门时间，拍摄稳定的图像。S5600配备的“自然影像技术”能以高速进行图像处理，实现了高感光度和高画质的完美结合。特别是进行长焦拍摄时，对成像质素的提升相当明显。而得益于1.1秒的启动时间，以及极短的快门延迟时间，用户不会错过任何捕捉精彩画面的机会。

不　　足：偏小的光圈值无法应付弱光环境拍摄

柯达Z740

总 像 素： 536万
CCD规格： 1/2.5英寸
光学变焦： 10倍
最近微距： 10cm
体　　积： 97.6mm×72mm×77.5mm
机身重量： 287g
电　　源： AA柯达MAX长效电池、AA锂电池、1节CRV3锂电池
参考价格： 2480元
咨询电话： 800-820-5528

使用500万像素1/2.5英寸原色CCD，采用了10倍光学变焦的柯达RETINAR镜头，焦段为38mm～380mm，图像处理芯片则采用了柯达公司的Color Science。拨盘摇杆设计在手动档位时操控非常顺手，机身小巧，单手把持时操控比较稳当，快门迟滞、存储以及整机反应速度均比前辈机型有所进化。优秀的人性化界面很适合热衷远摄而不愿意进行手动调节的人。

不　　足： 自动休眠功能不够完善

松下DMC-LZ2

总 像 素： 536万
CCD规格： 1/2.5英寸
光学变焦： 6倍
最近微距： 1cm
体　　积： 100.5mm×63.5mm×32.9mm
机身重量： 178g
电　　源： AA碱性电池、AA镍氢电池
参考价格： 2480元
咨询电话： 800-810-0781

从让人爱恨交加的FZ1开始，松下就一直是长焦平民化革命的先锋，拥有摩登外观的DMC-LZ2即是其麾下刚刚亮相的新丁，它配备500万像素、约等于200米焦长的6倍光学变焦2.5英寸CCD，同时具备320×240动态短片拍摄功能；Venus Ⅱ单元的采用，使速度与品质得到提升的同时电耗也减少了一半；每秒4张连拍、0.008秒快门时滞、MEGA OIS光学防抖等特性的搭配，更令DMC-LZ2非常适合普通用户的远摄需要。

不　　足： 没有配备光学或电子取景器（EVF）

Case 4 Fiona的抢拍之选

四季翩跹的流风回雪、一掠而过的街头即景、孩子突然绽放的灿烂笑脸，Fiona最大的渴求就是可以随时捕捉自己的心情，把大自然的风花雪月，身旁生活大餐酸甜苦辣的每个瞬间，那些稍纵即逝的时光水滴，用DC与自己那一瞬间的心境一起结晶成永生难忘的雪花……

卡西欧EX-Z500

总 像 素： 525万
CCD规格： 1/2.5英寸
光学变焦： 3倍
最近微距： 17cm
体　　积： 88.5mm×57mm×20.5mm
机身重量： 112g
电　　源： 锂离子充电电池NP-40
参考价格： 2680元
咨询电话： 800-810-8315

好照片往往是抢拍的产物，源自灵感、时机、高速相机的结合，时尚的外形往往是数码产品能给用户带来真切愉悦感的一个关键，因此对于地道的抓拍狂和外形至上的“视觉派”用户，卡片机世家卡西欧的新星EX-Z500是很值得关注的理想对象。除了出类拔萃的巡航电力带来的好处，提供银、黑、金黄3种颜色选择的“她”拥有光鲜的面容——2.7英寸15.3万像素液晶取景器；利落的手段——0.9秒高速开机，快门时滞0.007秒，手够快的话开机拍摄可在1秒内搞定；盈盈身段——88.5mm×57mm×20.5mm的体积与112g净重；到位的内涵——1/2.5英寸500万像素3倍光变镜头，分辨率达到640×480、30fps的VGA Motion JPEG动态视频拍摄能力。

不　　足： 微拍功能形同摆设

柯尼卡美能达DiMAGE X1

总 像 素： 830万
CCD规格： 1/1.8英寸
光学变焦： 3倍
最近微距： 5cm
体　　积： 95mm×68mm×19.5mm
机身重量： 135g
电　　源： 锂离子充电电池NP-1
参考价格： 2950元
咨询电话： 800-820-0077

DiMAGE X1是目前拥有最高800万像素的卡片机，加之效果不错的AS防抖和19.5mm的轻薄机身，柯尼卡美能达相机一贯的快速开机优势，出色的精度和稳定度令人有八面玲珑之感，不失为时下最具性价比的抢拍口袋机之一。其1/1.8英寸原色CCD拥有3倍光变能力，潜望式镜头拥有先天性速度优势，镜头焦距为等效于35mm相机的37mm～111mm，光圈范围F3.5～F3.8。标配的多功能底座可直接上传照片或在电视机上浏览图像，还可作为电池充电器直接充电。

不　　足： 色彩表现过于平淡

理光Caplio GX8

总 像 素： 850万
CCD规格： 1/1.8英寸
光学变焦： 3倍
最近微距： 1cm
体　　积： 113.6mm×29mm×58mm
机身重量： 205g
电　　源： AA电池、锂离子充电电池DB-43
参考价格： 3250元
咨询电话： 800-830-7586

快速开机、极短快门时滞、对焦反应快，令Caplio GX8足以成为体验LOMO快感的最佳利器。虽说个头小巧，可以轻松单手拍摄，但定位家用的Caplio GX8拥有好些专业级的特质，诸如28mm广角、1cm的超强微距、最高感光度ISO 1600，还有高达800万像素的CCD，同时它还支持如外接镜头、快门线、望远镜等众多附件，GX8的整机性能相当平衡。

不　　足： 操控按键手感一般

Case 5 Emma的超值之选

Emma的要求简单又明确——省油又够亮的灯，或者说不吃草就能跑得欢的马……

柯达C300

总 像 素： 320万
CCD规格： 1/2.5英寸
光学变焦： 无
最近微距： 80cm
体　　积： 103.5mm×40.2mm×65mm
机身重量： 147g
电　　源： AA电池、CRV3锂电池
参考价格： 920元
咨询电话： 800-820-5528

拥有300万像素的C300采用定焦镜头，光圈值F4.5，照样支持短片拍摄功能，存储介质使用MMC和SD卡，除了性价比出类拔萃，它的全自动操控模式也极具亲和力，即使是从来没有摸过数码相机的朋友，也可以实现上手即拍。加之柯达成像鲜艳的一贯特色，C300非常适合为数众多的入门用户，比如送给学生或家中长辈当礼物。

不　　足： 没有光学变焦

佳能A510

总 像 素： 330万
CCD规格： 1/2.5英寸
光学变焦： 4倍
最近微距： 5cm
体　　积： 90.7mm×64.0mm×38.4mm
机身重量： 180g
电　　源： AA电池
参考价格： 1480元
咨询电话： 95177178

1/2.5英寸320万像素的CCD与DIGIC影像处理芯片的组合画质与色彩还原均有不俗表现，4倍光学变焦的佳能镜头焦段35mm～140mm，最大光圈值F2.6～F5.5，显示屏幕采用1.8英寸的液晶显示屏幕，有效分辨率为11万像素。对焦快并且支持全手动，300万像素虽然落伍，但足够冲出5英寸照片，一般家庭用户足以满足大多数场合的拍摄需要。供电和存储介质方面分别为两节AA电池与SD/MMC卡。

不　　足： 短片功能差

尼康7900

总 像 素： 710万
CCD规格： 1/1.8英寸
光学变焦： 3倍
最近微距： 4cm
体　　积： 88mm×60mm×36.5mm
机身重量： 150g
电　　源： 锂电池充电式电池EN-EL5
参考价格： 2750元
咨询电话： 800-810-5769

时下身价最低廉的700万像素实力派，黑、银双色全金属机身质感宜人。作为尼康首部700万像素级别的便携机种，它配备了710万有效像素的1/1.8型CCD、3倍变焦尼克尔ED镜头的焦距等效于统相机的38mm～114mm。其16种简易场景模式包括4种场景辅助功能，全新开发的面部优先对焦模式，只需把相机设定到人像模式，相机就会自动追踪主体的面部对焦，其对焦方式比预设的5点自动对焦更人性化，相当适合入门用户使用。

不　　足： LCD取景屏亮度和清晰度稍差

通过上面的介绍，你发现自己的理想“伴侣”了吗？多彩多姿的产品就好比风味殊异的各色蛋糕，从来都只有最适合，没有最好。虽因这样那样的不足而不够完美，然而无论是整机平衡度、性价比，还是Style的鲜明值，以上15款产品都堪称本季度的一时之选。价格更优、功能更全的机子也许“等等”就会出现，不过，不论冲刺还是享受，生活的秘诀不就是把握“现在”么？Just do it，让我们一起投入光与影的游戏中，去体验那些崭新和纯真的乐趣吧！P

数码相机 柯达EasyShareV550

不提供手动色温调节选项

优秀的外观设计 功能丰富实用 可玩性强

结论：优秀的卡片机，外观和性能都相当成熟

有效像素：	500万像素CCD
最高分辨率：	2576×1932
变　　焦：	3×光学/4×数码
最大光圈：	2.8/4.8
焦　　距：	6.2～18.6mm
最近对焦距离：	5cm
ISO：	80/100/160/200/400/800
存　　储：	内置32MB/SD/MMC
录　　像：	640×480@30fps
电　　池：	锂电
体　　积：	94×22×56mm
重　　量：	143g（实测，不含电池）
附　　件：	相关数据线/锂电池KLIC-7001/底座×2/腕带/相机包/软件/驱动光盘
价　　格：	3600元
咨询电话：	800-820-6027

优秀的紫边控制

自动色温表现

置于机身顶部的镂刻按键有效减少了机身大小，也很美观

2.5英寸高分辨率液晶屏

■晶合实验室 别理我

作为美系厂商，柯达在相机的设计思路上明显区别于日韩，以往硕大的机身虽然结构坚固，但对于亚洲消费者来说显得有些笨重，针对这一市场特点，柯达推出了LS7XX系列，而我们手中这款V550更是将“卡片化”推向深入。

V550的尺寸为94mm×22mm×56mm，质量143克，较LS755更轻更薄更小，无论男性还是女性使用都比较称手。材质和做工方面，V550延续了柯达一贯的踏实态度，合金外壳以及精致坚固的外观让人放心。从官方网站看，相机至少有黑和银两种色彩选择，黑色显得更酷一些。

V550的操控设计相当巧妙，为减少空间占用，情景模式等5个按键被放置到顶部，手感很好，其中4个按键（有背光）在充电时也起到指示作用。相机不具备手动功能，但提供了多达19种情景模式，涵盖了绝大多数实际拍摄状况。用户可调整类似对焦模式、图像尺寸/精度等设置，略微遗憾的是V550没有提供手动白平衡功能，对色彩精度要求较高的拍摄有一定难度。相机采用一块像素为23万的2.5英寸液晶屏，显示效果很好，可视角度达170度。

相机的易用性和可玩性也相当不错，用户甚至可以定义不同的声音主题（可作为开机、对焦锁、快门、自拍和错误提示音）。V550对EASYShare的支持非常完善，提供了包括底座在内的一系列软硬件搭配，易用性令人满意。总体来看，V550在功能方面定位清晰，属于典型的卡片机。

V550采用一块536万像素、尺寸为1/2.5英寸的CCD，ISO范围在80～800（180万像素时可选）之间；镜头为施奈德36～108mm/2.8～4.8（35毫米相机等效焦距），应用了非球面镜以减少畸变，镜头在广角端最近对焦距离为5cm；相机内置32MB内存，连拍速率为3张/秒，无论何种画质下都能（且仅能）连拍5张。V550支持640×480@30fps短片拍摄，最长80分钟，基本上只受存储器容量限制，支持录像时变焦，且具有一定影像稳定功能（软件），实拍效果不错。

测试中相机的分辨率表现令人满意，广角端略优于长焦端；在低色温（约3200K）环境下自动色温表现一般，有明显的偏色，不过在户外常见色温（日光、阴天等）环境下表现不错，应付日常拍摄问题不大；V550的微距能力尚可，在对焦范围内合焦迅速，成功率也比较高；广角端有一定桶形畸变，在可接受范围内；镜头对紫边的控制很优秀（不过在图像边缘有一定锐化痕迹）。P

MP3播放器 苹果iPod nano

■晶合实验室 别理我

结论

外观设计出众的MP3播放器

几近完美的美学设计

完善的软件配合

外壳材质太易磨损，且产品价格稍高

iPod nano的上市意味着iPod mini的谢幕，苹果常常带来惊喜，不过大多数熟悉苹果的IT人已经习惯了这种惊喜，只会轻轻地问："又出什么好玩儿的了？"iPod mini曾经是一款成功的产品，同时也让苹果感受到了来自竞争对手们的追逐——大量品牌的诞生、产品的同质化……我们相信iPod nano的诞生能让苹果继续在大容量存储器MP3播放器领域领跑，它融合了诸多优秀元素，令人侧目。

首先抓住眼球的是iPod nano那纤薄的身材，40×89×7mm，仅42g重。要知道7mm只相当于一只普通铅笔的厚度，怪不得它的名字如此简单而有力，nano意为"纳"，量级单位，等于0.000000001，当然这个名字对于这款播放器的意义更多在于象征而不是计数。

iPod nano搭载一个1.5英寸彩色LCD，这使得它有了图像显示功能，支持的数据格式包括JPEG、BMP、GIF、TIFF、PSD（仅限于Mac）和PNG。这里需要特别提及的是iTunes软件，最新版本是5，它和iPod播放器可以说是天生一对，离开它几乎无法方便使用iPod系列播放器，类似图像、文本、音频文件的上传、管理，都离不开它，而且它让这些工作更简单、更直观，这种软硬件搭配的方式或许会招来许多DIYer的抨击，实际上这对组合的表现的确很优秀。

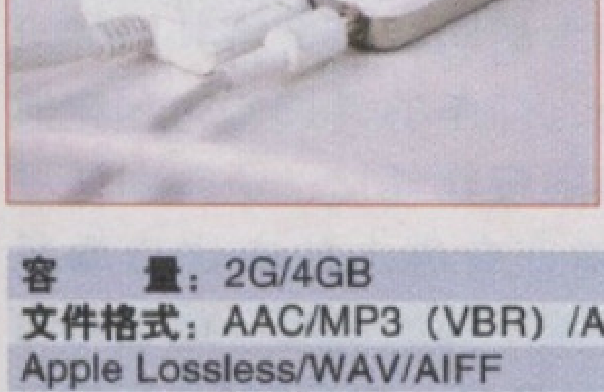
点击式转盘是iPod nano另一个重要特性，除了固定的5个按键外，它的触敏式表面能够感知来自上下方向的移动，相当于另外2个按键，使用非常方便。试用过程中，我们感受到播放器顶部Hold键的重要性，过于灵敏的感应能力让我们不得不经常切换锁定状态，另一个略显不便的地方在于底部的数据接驳口和耳机插孔，当我们进行数据传输、充电时，不得不取下耳机，否则它会挡住接驳器一旁的锁定扣。

作为MP3播放器，iPod nano支持AAC（16至320kbps）、受保护的AAC（来自iTunes Music Store）、MP3（16至320kbps）、MP3 VBR、Audible（2、3、4格式）、Apple Lossless、WAV、AIFF等格式，我们不用担心转换问题，iTunes提供了非常人性化的管理，有些时候这种管理是后台的，用户需要做的是接驳上播放器，打开iTunes，选上喜欢的歌曲拖到iPod图标上即可。这里特别提及的一个有趣的东西叫播客，英文名字叫Podcasting，简单解释就是图文声影并茂的信息形式，多由个人制作，现在iPod nano给予应用层面的支持（管理、播放），用户可通过iTunes下载大量免费播客，相当有趣。iPod nano的音质较iPod以及iPod mini有所下降，在配合比较高端的耳机时表现得较为明显。

iPod nano还有不少附加小功能如游戏、日历、通讯录等，也颇为有用，播放器有4GB和2GB版本，可选配的附件不少（也很贵），可酌情选购。

1.5英寸液晶屏

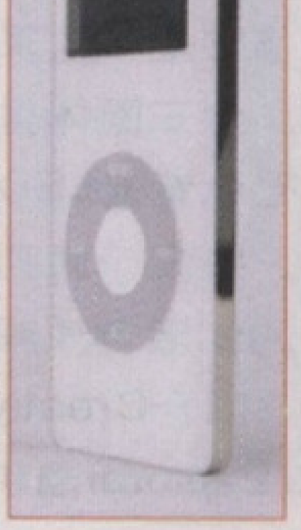
HOLD键防止频繁触碰带来的麻烦



数据接口和耳机口放在一起不是很方便

容　　量：2G/4GB
文件格式：AAC/MP3（VBR）/Audible（2、3、4格式）/Apple Lossless/WAV/AIFF
接　　口：USB 2.0
尺　　寸：40×89×7mm
重　　量：42g（实测）
附　　件：耳机/软件光盘/说明书/数据线
价　　格：1998/2498元
咨询电话：800-810-2399

音质方面争议颇多的苹果耳机



纤薄的身材让人动心

MP3播放器 创新Zen Neeon

结论

内置功能较少

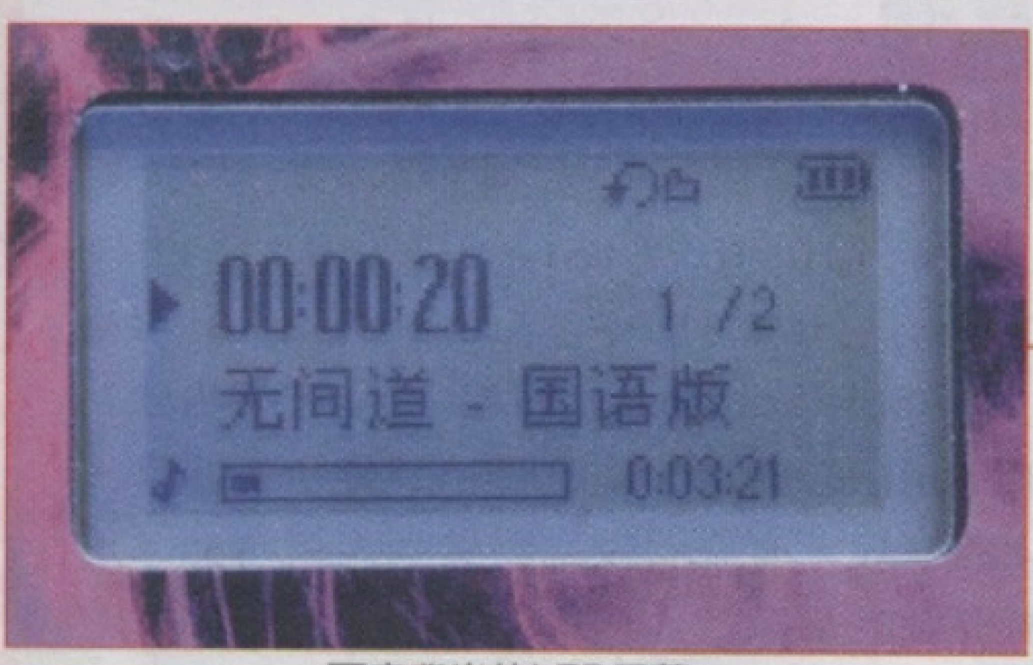
面板可更换多彩贴纸，体现用户个性

电池续航时间长

缤纷色彩的屏幕与多变的"面孔"，超大的容量适合年轻有个性的人

■晶合实验室 狂暴鸭

容　　量：	5GB
文件格式：	8～384kbps MP3/32～192kbps WMA/WAV
显 示 屏：	7色背光LED
接　　口：	Line in接口/耳机接口/mini USB 2.0
尺　　寸：	80.3mm×47mm×16.1mm
重　　量：	75g（实测）
附　　件：	耳机/随机光盘(送测样机)
价　　格：	1880元
咨询电话：	010-82551800-8301



可变背光的LED屏幕

机身顶部接口与左侧按键

身价不菲的创新自家产品，但实际效果并不能令人满意

右侧的拨轮和那张可变的“脸面”

创新公司在硬盘式MP3 Zen Micro喜获成功后，又给我们带来一款令人激动的产品——Zen Neeon，小巧的机身有着6GB的容量，内置锂离子电池却只有75克的重量，如此的设计让人无法相信它是一款采用微硬盘为存储方式的MP3播放器。除三围体重上的优点，可选的十色金属外壳与七色背光LED屏幕，还有多种面板贴纸可供选择，每张“面孔”代表一种心情，这不正是现代人的生活方式吗？

配合Creative MediaSource与Creative Media Explorer随机附带的软件，不仅可随时进行电脑内的曲库管理，Zen Neeon内的歌曲也随之更新，方便的软件与强大的功能，更增其附加价值与厂商的用心之处。简单的操控方式和智能化的曲目管理（配合附带软件），顷刻间便可享受天籁之音。创新在音质上的表现毋庸置疑，所配耳塞虽然有着不错的表现，但也无法完全表现Zen Neeon的音质。内置FM收音机与Line in音源直录功能不用多说，功能虽然少，但够用就好，不是吗？另外Neeon的内置电池有着近14个小时的播放时间，出门不必再为电量的多少而烦恼，享受轻松愉快的音乐之旅。

MP3播放器 多彩DLA-628B

■晶合实验室 魔之左手

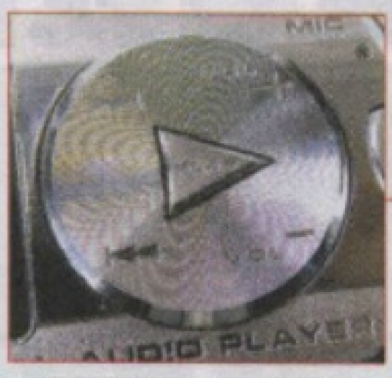
绝 出色的全金属外壳小型MP3
设计做工成熟
音质出色
开机速度稍慢

无论潮流如何变化，金属感永远是最酷的时尚，所以也是非常适合时尚数码播放器的造型，例如这里介绍的多彩DLA-628B。

加工金属外壳需要比较高的技术，否则在表面光洁度和接缝宽度方面很容易出现让人难以接受的瑕疵，特别是对比较小巧的产品而言，加工精细度不足的缺陷会表现得更加明显，但多彩DLA-628B拥有相当出色的做工，无论是磨砂的操控部分还是光洁的侧面，以及接缝部分，都相当精细。它的控制键设计很特别，前进/后退和音量、播放/暂停键均位于一个圆盘上，Mode按键则隐藏在顶端，电源开关键则是拨动式，虽然排列和控制方式有些特别，但用起来还是很方便的，不过按键比较硬，有时还会出现粘连误点的情况。

多彩DLA-628B采用黄蓝双色OLED，分辨率96×39，尽管分辨率和尺寸都不算大，显示基本信息还是足够的，甚至在播放音频文件时还可以显示波形，不过在调节音量等界面中，分辨率不足的缺陷就非常明显，两侧的铃铛形标志实际上根本无法辨认。这款产品的MP3播放效果也相当不错，采用了相对较为纯净的输出，缺少渲染的声音略显平淡，却更加耐听。P

容　　量：	256MB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	双色OLED
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	66×26×16mm
重　　量：	30g（实测）
附　　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/使用说明书/驱动工具光盘
价　　格：	528元
咨询电话：	0755-27384688



主要按键区，当然这个圆盘是不能转动的

拨动式的开关比较保险

非常精细的表面加工

数字鱼——绝地风暴

■**游戏类型：** 即时战略

■**适用机型：** NOKIA S40；Motorola V300

■**游戏大小：** 59kB

■**游戏下载：** 编辑短信JDFB到95887117

外星文明始终是一个悬而未决的谜题，每个人一定都抱着自己的看法，我们需要的是等待科学家的探索……但是我现在要提醒大家，无论你是一个科幻爱好者还是一个UFO发烧友，外星人已经入侵你的手机了。外星人来者不善，勇士们，带上你们的家伙，让我们投身这场地球保卫战，共同体验这款由数字鱼推出的《极地风暴》。

游戏的画面背景以雪地为主，配景的树木、建筑细节和阴影设计得当，也统一以白色为主，所以看上去画面风格统一。作为一款即时战略的游戏，它的建筑和战斗单位设计很有特色，增加了可玩性。整个游戏过程充满了火药味，喜欢《命令与征服》的玩家相信能感受到相似的快乐。

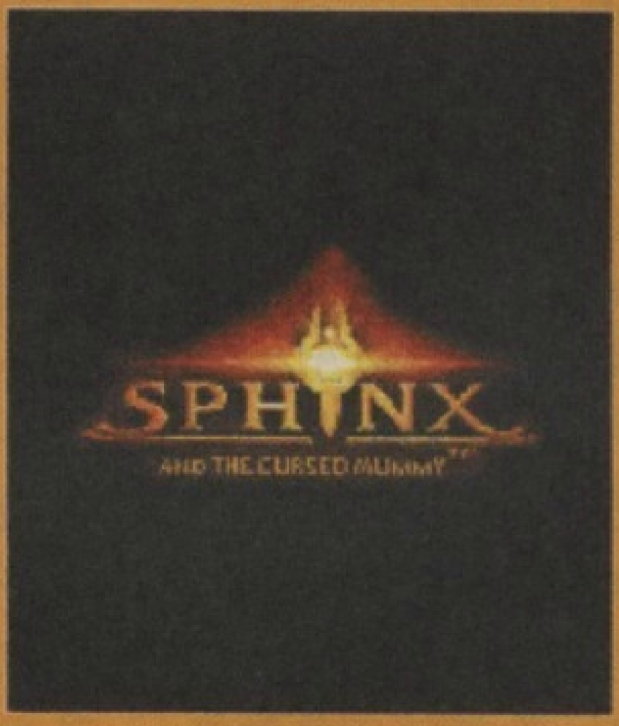
Mobile Scope AG——斯芬克斯

■**游戏类型：** 冒险游戏

■**适用机型：** NOKIA S60

■**游戏大小：** 184kB

■**游戏下载：** 用手机访问邦邦网http://wap.81088.com游戏频道



斯芬克斯是古希腊有名的善于出难题的神，我们的故事就围绕着她展开。探险过程从神秘的埃及宫殿开始，不时会有怪异的生物出现，错综复杂的地图更是埋伏着无尽的凶险，需要玩家付出一定的努力和耐心。P

数字“生活秀”

软件正悄悄地改变着我们的生活习惯

■重庆 CoCo

翻看几十年前甚至是更早的一些科幻小说，经常会对21世纪今天人们的生活做各种各样的猜想，其中对电脑技术的应用应该是最为广泛的题材之一了。记得小时候最喜欢的科幻小说《小灵通漫游未来》，其中不少对未来世界21世纪的描述，在今天已经变为现实。在当今的数字化生活时代，我们用电脑改善着生活、学习和工作的效率，使用各种各样的软件打理我们的衣食住行，越来越多的人已对电脑形成依赖。

一、早晨起床：一天天气情况早知道

很多时候天气就像孩子的脸说变就变，昨天还艳阳高照，经过晚上的一场小雨，也许气候就已经进入了寒冷漫长的冬天。如果你要出远门，了解目的地的天气情况显得格外重要。

推荐软件：桌面天气秀

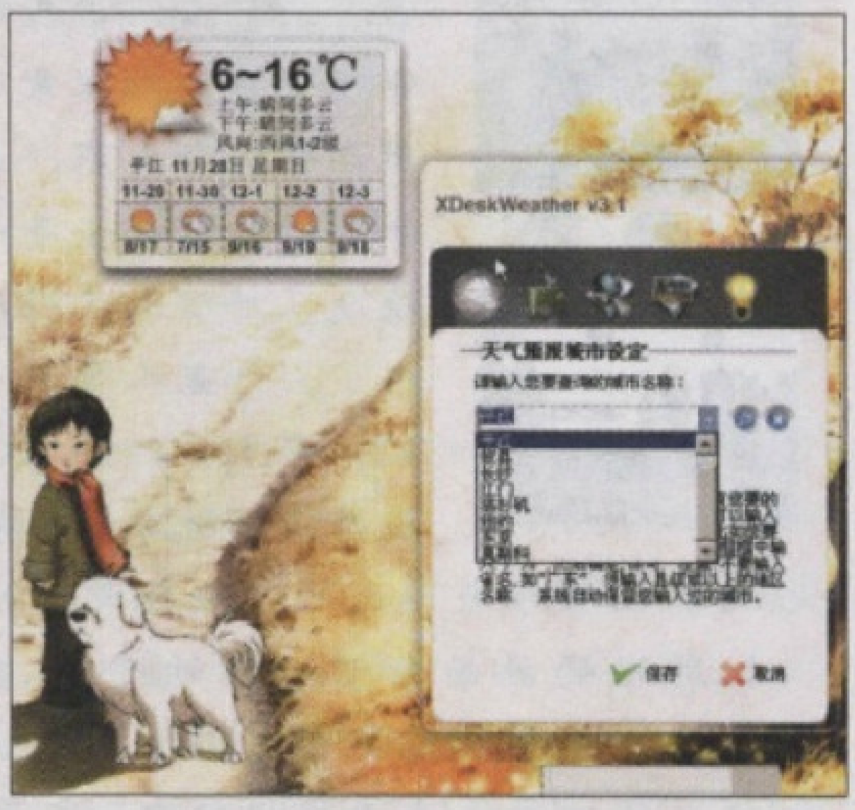
大小：996kB

平台：Win9X/NT/2000/XP

费用：45元

主页：http://microprg.nease.net/

桌面天气秀的最大特点在于可提供全球多达10 000个地区详细的天气信息，其预报的时间间隔能达到6天之多。软件的界面非常唯美和清秀，天气预报窗口采用了半透明质感方式和立体的阴影效果，加上专业化的天气显示图标和让用户感觉到它不像一个软件，而像是一款播报天气的电视节目。



软件安装后会在Windows系统的工具栏托盘上添加一个小太阳的图标，当你把鼠标移动到上面，软件即可自动弹出今天的天气预报。单击这个小图标将显示3天的文字天气预报，你还可以双击它，将天气秀窗口显示在屏幕上。由于桌面天气秀的功能是进行天气预报而不是告知用户时下的天气情况，当我们在晚上查阅天气信息的时候，其天气预报将提前更新到第二天。通过软件我们可同时比较不同地域的天气情况，进行有备无患的出行准备。

桌面天气秀支持插件技术，提供了开放的接口模式。对于软件的高级用户来说，有更多的天气信息服务器，将它们以插件形式添加到软件中，使其能支持非常多个天气信息来源，更精确地预报天气情况。

其它天气预报类软件推荐

水晶情缘全国城市天气预报

软件主页：http://www.lovehy.com/

推荐：水晶情缘全国城市天气预报可查询全国2400多个县、市、地区最近3天的天气预报，包括3天的最高温度、最低温度、上午下午的天气描述、风力风向情况。开放城市数据库，可任意添加、删除和收藏城市。软件是一个绿色软件、无广告、不产生临时文件，而且完全免费。

二、出门外地：火车航班时刻早把握

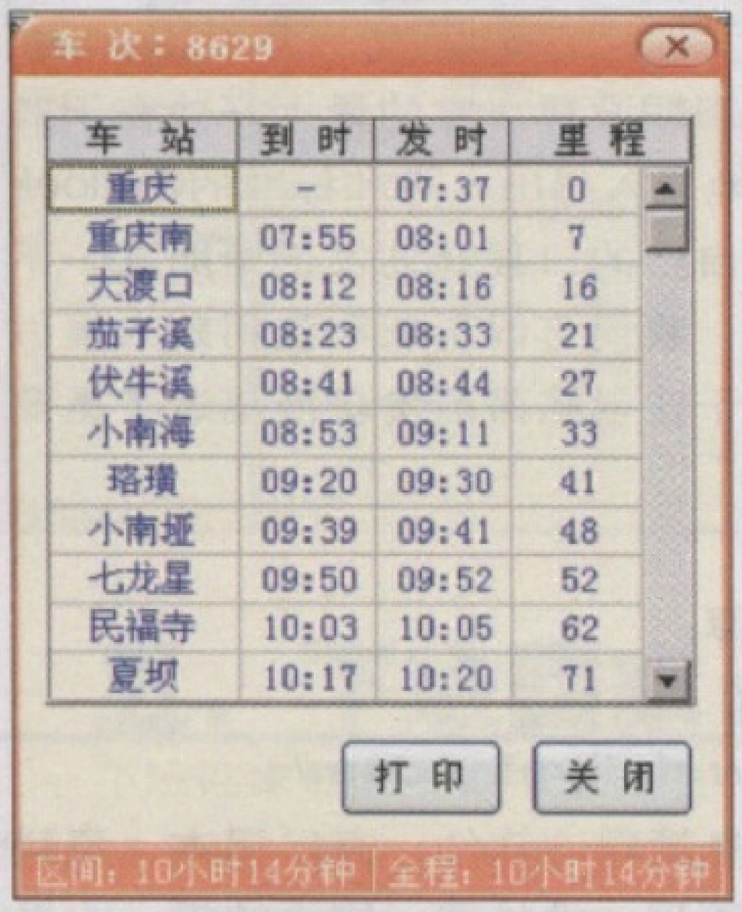
一年中总免不了有一些出门在外的日子，提早做好各种出行的准备，尤其是掌握好出去和回来的列车或航班信息，安排好时间，才能不至于到时手忙脚乱。每年黄金周和春运是各类火车票和机票最紧张的时候，为了查到一班火车的详细信息，常常是电话打了又打，车站跑了又跑。出行打算甚至需要在一个月前就做好规划工作。利用身边的电脑，我们就可以达到事半功倍的效果。

推荐软件：极品时刻表

大小：667kB

平台：Win9X/NT/2000/XP

主页：http://www.jpskb.com/



车 次：8629

车站	到时	发时	里程
重庆	-	07:37	0
重庆南	07:55	08:01	7
大渡口	08:12	08:16	16
茄子溪	08:23	08:33	21
伏牛溪	08:41	08:44	27
小南海	08:53	09:11	33
珞璜	09:20	09:30	41
小南垭	09:39	09:41	48
七龙星	09:50	09:52	52
民福寺	10:03	10:05	62
夏坝	10:17	10:20	71

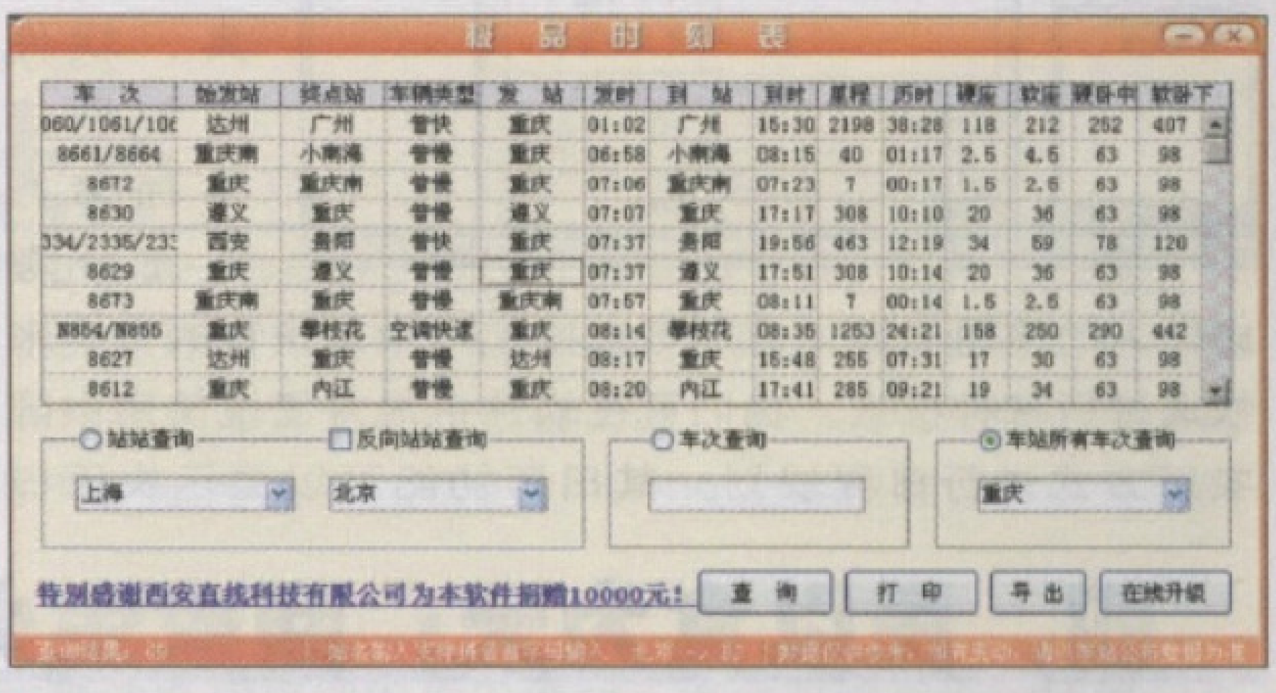
打印 关闭

区间：10小时14分钟 | 全程：10小时14分钟

极品时刻表是一款小巧的列车时刻表软件，提供了最新的列车班次情况，包括发车时间、途经的站点以及票价等信息。用户只需要选好自己的始发站和终点站，所有经过此线路的列车信息就能很快地被查询出来。不用再费心去输入那些我们不熟悉的地名的汉字，软件采用了汉字首字母拼音输入的解决方案，例如我们想要查询北京的车次信息，只需在查询框中输入"B"，软件会自动列出所有拼音字母首位为"B"的站点，如"北京""宝鸡""保定"等。在查询特定车次方面，软件也采用了这种智能的匹配方式，例如查询"7"，则会将所有含7的车次，快速列车K7、T7等通通查找出来。在查询到所需车次后，我们直接点击该车次的列表，软件就会弹出该班车更为详细的信息，显示所有经过的站点名字、停靠和发车的时间以及途中所经过的里程。

比手工翻看列车时刻表更方便的是，通过计算机程序，软件可以实现强大的排序功能。用户可按照车次、站点名、里程、沿途时间等各方面进行排序，全面比较不同列车的时间，找到适合出行的最佳班次。如果用户查询的起始站和终点站之间没有直达车，程序会自动为我们选择合适的中转站点。需要说明的是，考虑到中转换乘的时间安排问题，中转站的查找不能仅仅通过程序解决，还需要用户根据软件所提供的中转站的列车信息，进行人工安排。

需要提醒所有软件用户注意，软件所提供的时刻信息只给出行的朋友们提供一定的参考，由于用户拿到手里的软件存在不同版本的更新问题，里面所提供的数据库并不一定就是最新数据，所以大家在查询好自己所需要的列车详细情况后，最好和车站核对，以免耽误行程。



极品时刻表

车次	始发站	终点站	车辆类型	发站	发时	到站	到时	里程	历时	硬座	软座	硬卧中	软卧下
060/1061/106	达州	广州	普快	重庆	01:02	广州	15:30	2198	38:28	118	212	252	407
8661/8664	重庆南	小南海	普慢	重庆	06:58	小南海	08:15	40	01:17	2.5	4.5	63	98
8672	重庆	重庆南	普慢	重庆	07:06	重庆南	07:23	7	00:17	1.5	2.5	63	98
8630	遵义	重庆	普慢	遵义	07:07	重庆	17:17	308	10:10	20	36	63	98
334/2335/233	西安	贵阳	普快	重庆	07:37	贵阳	19:56	463	12:19	34	59	78	120
8629	重庆	遵义	普慢	重庆	07:37	遵义	17:51	308	10:14	20	36	63	98
8673	重庆南	重庆	普慢	重庆南	07:57	重庆	08:11	7	00:14	1.5	2.5	63	98
N854/N855	重庆	攀枝花	空调快速	重庆	08:14	攀枝花	08:35	1253	24:21	158	250	290	442
8627	达州	重庆	普慢	达州	08:17	重庆	15:48	255	07:31	17	30	63	98
8612	重庆	内江	普慢	重庆	08:20	内江	17:41	285	09:21	19	34	63	98

站站查询：上海　反向站站查询：北京　车次查询　车站所有车次查询：重庆

特别感谢西安直线科技有限公司为本软件捐赠10000元！ 查询 打印 导出 在线升级

其它火车航班类软件推荐

易讯全国列车时刻查询

软件主页：http://www.pinnasoft.com

如果你有PocketPC等掌上电脑，易讯全国列车时刻应该是一个非常好的移动车次查询工具，软件包括了车次查询、两地查询、车站查询等功能，利用掌上电脑的特性，你可以便捷地将查询结果发送给友人。

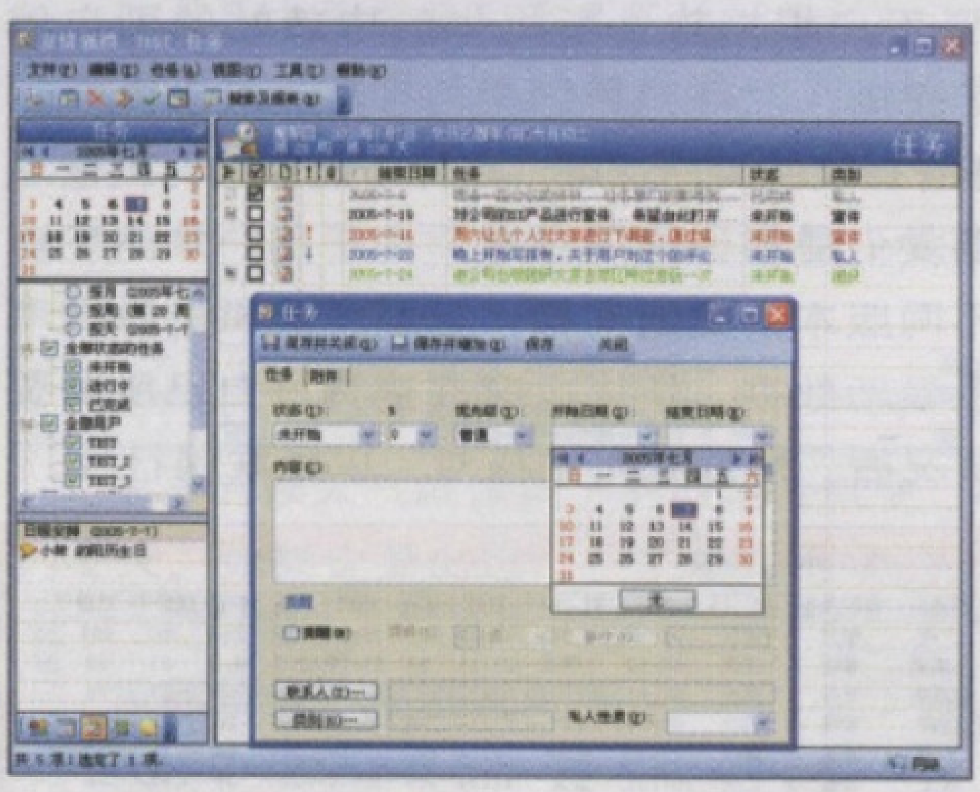
三、一天中的黄金时段：开始工作和学习

对于学习或上班一族来说，每天的黄金时段都在紧张地忙碌着，吸收着许多新的信息，和同学、同事打着各种不同的交道。每天的工作学习安排，一天的事情记录和收获心得等，都希望能保存下来，时时做到温故而知新。这个时候，如果你拥有一款好用的PIM软件，工作和学习效率将有很大提高。PIM，就是英文Personal Information Management的缩写，即个人信息管理软件，它一般包含行程管理、工作管理、名片管理及邮件管理等模块，提供一个界面及资料库，让用户方便地记录分析生活中的资讯。

推荐软件：友情强档

大小：4.3MB

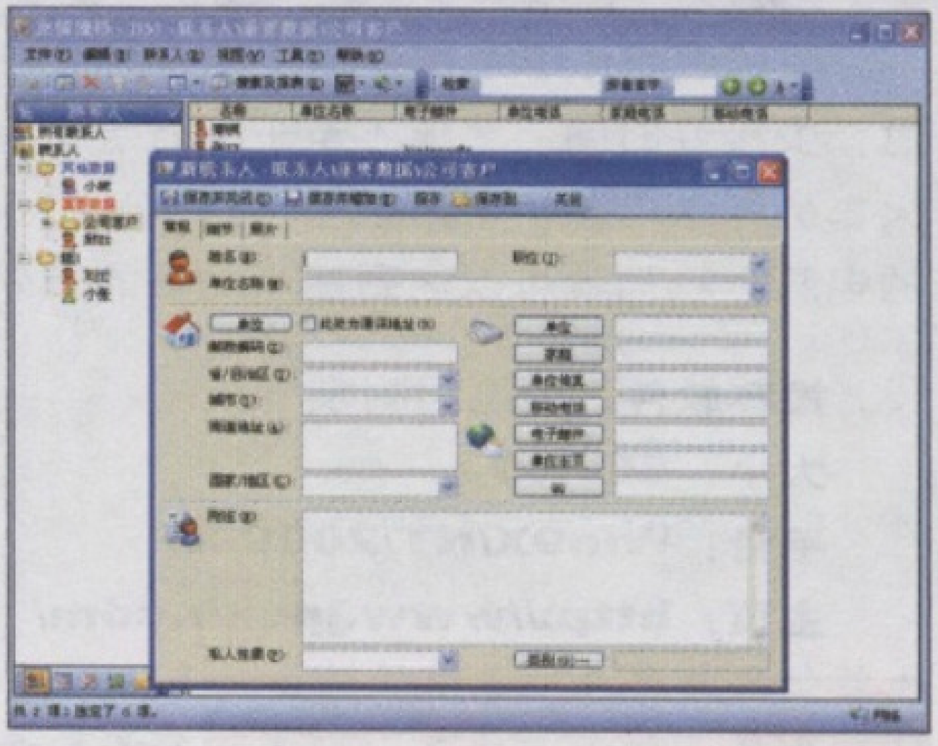
主页：http://www.winpim.com/chs



一款管理个人日记、日程安排和存储大量资料信息的好工具，软件的各种信息存储方式充分考虑国人的使用习惯，用户可直接使用中文拼音的首字来快速进行各种检索。我们可在软件中很方便地使用中国农历方式进行日程规划，其日历功能可以显示农历日期、节气、纪年以及生肖。下面我们从各方面来了解友情强档的独特魅力所在。

联系人：能够存储上万的联系人名单及其详细信息，如果软件提供的信息字段不符合你的需要，还可把它修改成你所需要的字段名（如我们可以增加一项原本软件中不存在的身高、体重等字段）。此外用户还能通过软件管理及跟踪和联系人的一切联系。

日历和任务：很好地支持了中国农历的日期计算方式，用户可在其中存储管理各种日程安排。日程安排内容包括：日程安排日期、开始时间、结束时间、内容、事件、提醒、附件及重复周期设置。它的最大好处在于其日程数据结构可以方便地导入导出，可和标准的Outlook日程安排进行共享，将自己的日程计划发送给朋友。下一次世界杯来临的时候，我们可以下载和使用别人提供的世界杯日程，不会由于在电脑面前贪玩而错过了重要的赛事。



其它PIM类软件推荐：

天天个人助理

主页：http://www.dailypim.com/

推荐：个人日常信息管理的软件，有日记本、资料管理、文件管理、日程管理、地址簿、网页快抓、收发消息、收发文件、邮箱监视器等功能。

四、民以食为天：回家生火做大厨

笔者曾经和大多数的年轻上班族一样，习惯于午饭和晚餐混迹于公司食堂和街头的快餐店。但时间一长经常会厌烦，加上这些地方菜品单一，非常不利于各种营养的均衡摄取。于是开始尝试自己在家里煮饭，体验当上大厨的感觉。平时亲朋好友来做客，能做几道让大家称赞的小菜，也不失为人生的一大乐趣。

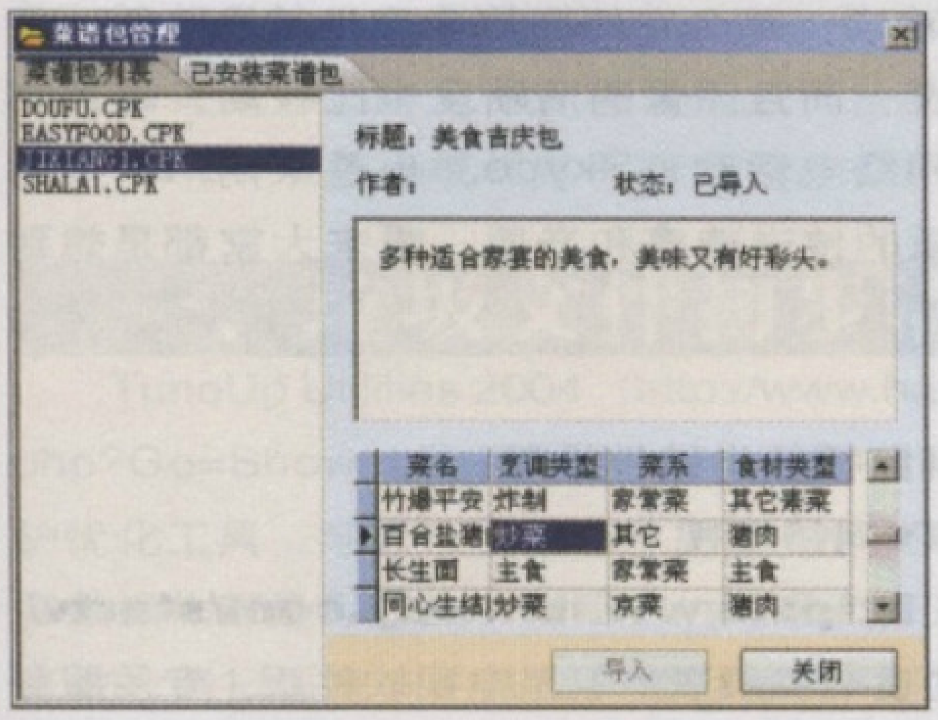
练绝世武功需要武林秘笈，想做一盘好菜当然需要一个全功能的好老师，依旧让电脑软件来帮助你吧！

推荐软件：嘟嘟美食菜谱

软件大小：2.3MB

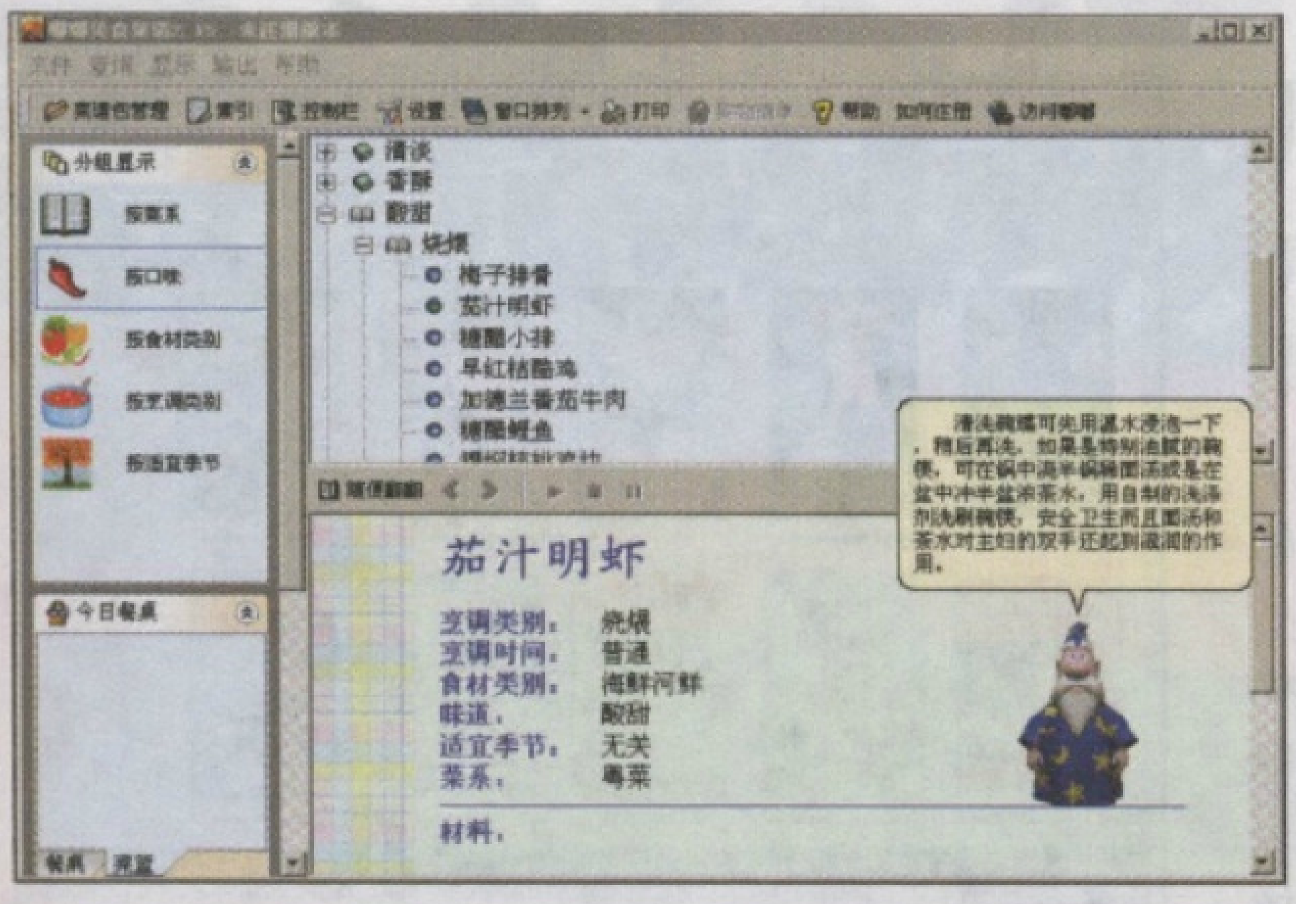
一款非常实用的中文菜谱管理工具，用户可按照菜系、个人口味、食材类别、烹饪类别和季节时宜等方面选择自己所喜欢的菜谱，软件详细地提供了每个菜式所需的材料、烹饪所需时间以及具体制作方法，对于一些比较有名的

大菜，还提供了样品照片供大家事先赏析。



和一般我们在书店里买的菜谱所不同，电脑软件的最大特色就在于和用户的交互性方面。嘟嘟美食菜谱很人性化地为我们提供了一个虚拟餐桌和菜篮，你可方便地实现自己的饮食计划。在软件中查到自己想要的美食，只需点击右键将它们添加到餐桌中即可，软件会自动分析用户餐桌中的菜品所需要的材料，将它们添加到你的菜篮中生成所需的购物清单，将清单打印出来后去菜市场照着选购即可。

当然每个人做菜时都有一些不同于其它人的心得，说不定会别出心裁地独创一份拥有自己"版权"的美味佳肴，那么你就可以利用嘟嘟美食菜谱的管理



功能来添加和编辑独门菜谱。如果你在其它地方发现了更好的菜谱，可将它们以文本或者HTML格式直接导入到软件的数据库当中，当菜谱数据库越来越庞大和全面时，我们还可将它导出成菜谱文件，发送给同样需要它的亲朋好友。

如果你嫌做菜的同时还要随时跑到电脑屏幕上研究详细的制作步骤太麻烦，不用着急，嘟嘟美食菜谱提供了语音功能。如果你的机器安装了中文语音引擎，可以在一边炒菜的同时，让软件一遍一遍地提醒关键的步骤、调料的搭配方式，俨然就是一个站在身边指导的好老师。

让我们发挥一下想象力。嘟嘟美食菜谱提供了一个主题菜谱的功能，你可以将看似不相关的菜肴定制为一个有特定名称的系列，以主题方式保存下来。如可定制"夏日消暑美味系列""冬日严寒进补系列"等，对于我们这些天天在电脑面前的玩家来说，定制一个"电脑爱好者保健饮食目录"可是一件好事情哦。

其它美食类软件推荐：

美食小屋2005

主页：http://www.51apc.com/ccnsoft/

推荐：可对每个菜谱添加自己的注释，具有资料抓取和分类索引功能。目前软件的菜谱数据已达2005条，可按照烹饪方式和原料分类来查询菜谱，用户可很方便地通过软件直接下载最新的菜谱数据库。软件的最大特色在于它将所有的菜谱资料都放在其官方主页上，不需下载软件也可以快速查询自己所需要的佳肴。对于烹饪爱好者来说，还可以将自己的独门秘方上传到网站与网友共享。

五、下班回家：放松心情看大片

下班回家后除了看书学习或出门运动健身，估计很多人都和笔者一样躲在自己的小屋里看电视、上网。在没有网络的日子里，我们经常会去电脑城和音像市场淘一些自己喜欢的中外大片影碟，让声色的震撼来充实自己的夜间生活。现在有了高速宽带的网络，我们只要打开电脑就能享受到网络中无穷无尽的影视资源，从各类电影到在线电视节目，从国内、亚洲到欧美，从记录片到科幻片，几乎应有尽有。如何在浩如烟海的Internet上迅速定位自己需要的东西呢？没错，让我们用软件来搞定它。

推荐软件：ppStream

大小：875kB

主页：http://www.ppstream.com/

一款采用了时下最流行P2P技术网络的在线视频制作和播放工具，基于P2P技术点对点的特性，当观看视频用户数量越多的时候，用户所获得的流畅度和播放的稳定性反而越高。对于那些没有自己的服务器或个人网站的站长，制作在线视频节目的时候，服务器所承受的负担也将大为减轻。ppStream的另一个特点还在于它将所有数据读取均放到内存中进行，没有对硬盘进行任何读写操作，不会存在任何伤害，大大延长了下载爱好者的硬盘寿命。软件开发了针对IE浏览器的ActiveX插件，用户可将制作出的视频应用于网页、桌面程序等各种环境。软件提供了数百套可供直接播放的视频站点服务器，用户只需选择自己喜欢的频道，好看的电视节目就源源不断地传送到你的计算机上了。

提到P2P技术，我们脑海中的第一反应应该就是BT下载（Bit Torrent）了。BT和传统FTP、HTTP下载的

最大区别，就在于下载人数越多，下载速度反而越快。ppStream很巧妙地把这一技术延伸到了视频领域，一下子就将服务器的负荷转移到每个观看视频的用户电脑上。如果一个节目越受欢迎，那么它的播放速度也越发流畅。经过几天的测试，我们发现ppStream播放的热门视频几乎没有太多卡的情况，而且图像的清晰度也比较高。最近非常流行的网络电话软件Skype，也是采用P2P技术达到了优质的传送速度和音质，看来大家都是想到一块儿去了。

其它网络视频类软件推荐：

StarTv网络电视

主页：http://www.ibmway.com/startv/

一款注重节目质量的卫星电视软件版，专用服务器提供热点影视，节目收看率极高，同时通过独特的合作资源，免费提供超过400套超高清晰的卫星电视节目。软件内置了多种加速引擎，智能分析网络状态，追寻最佳速度。

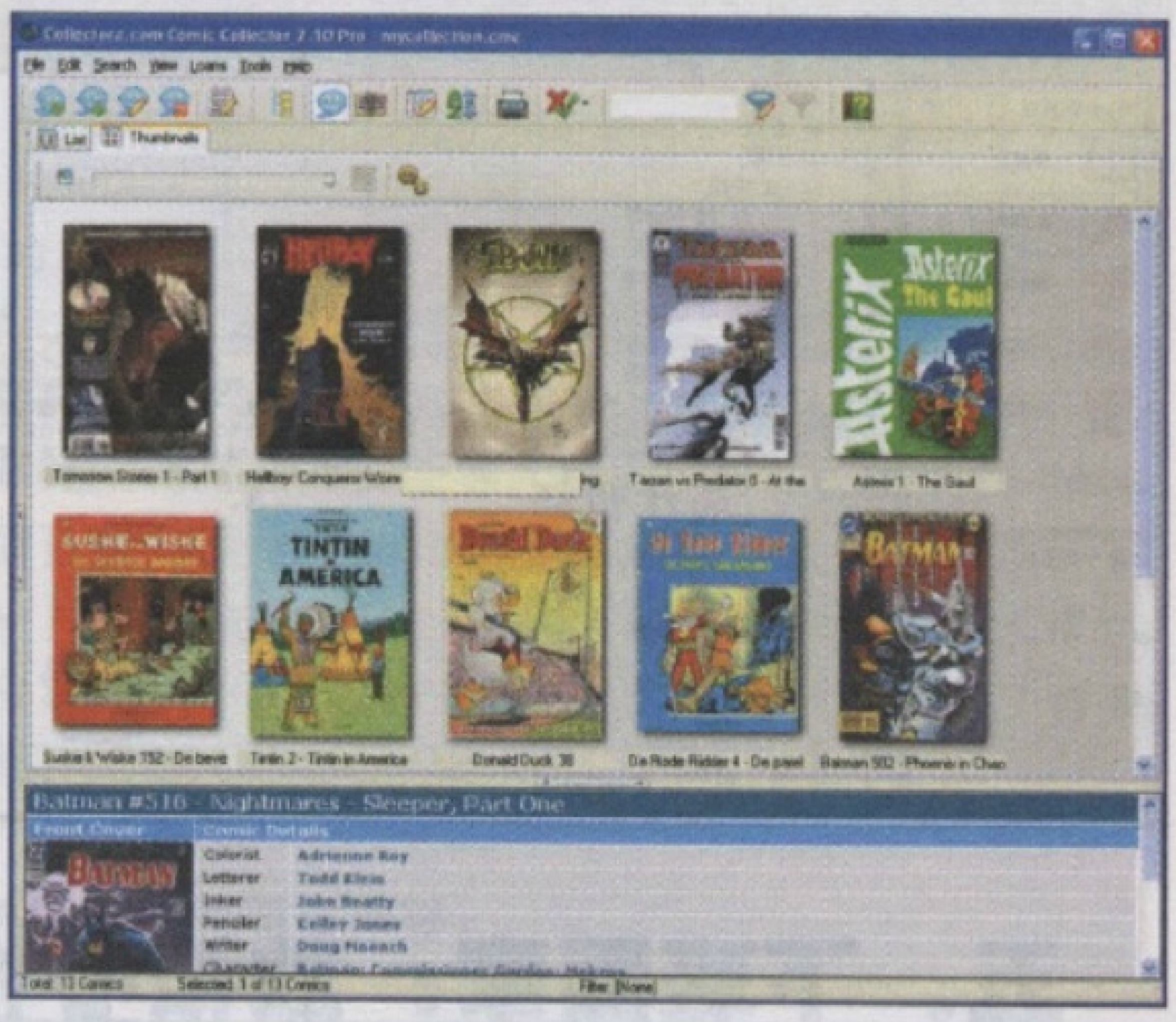
六、闲暇时光整理收藏，我们都是收藏家

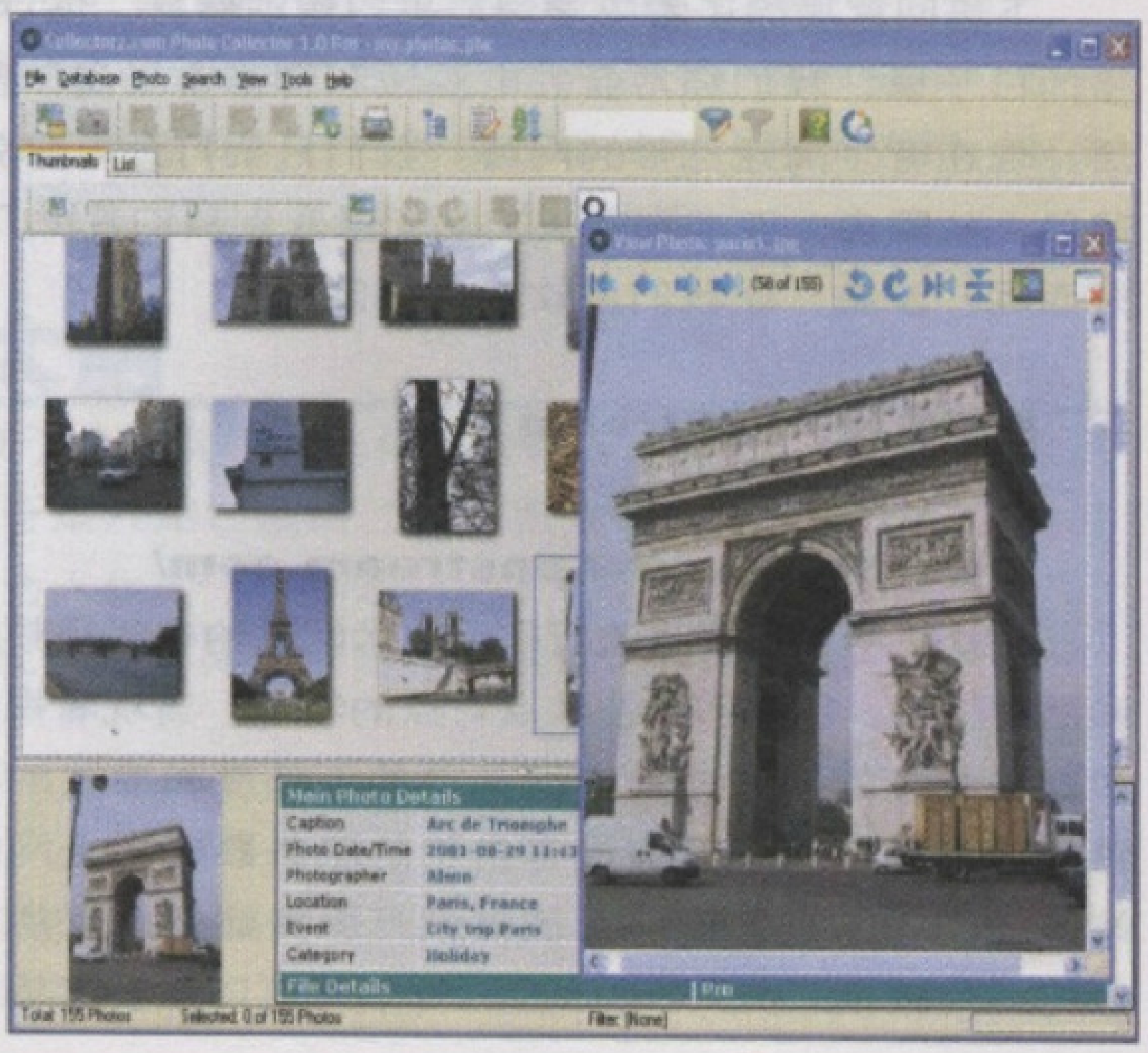
每个人都有自己独特的爱好，喜欢把自己中意的东西一个个积累起来收藏。电影迷们积累中外大片的VCD/DVD影碟，动漫狂收集各式各样的角色模型玩具，书虫们自然是将搜刮来的藏书摆满整个书架，音乐发烧友的抽屉里一定是一碟一碟厚厚的天籁CD，那么游戏爱好者呢？也许是一个个通关后的游戏存档吧。

推荐软件：Collectorz.com

软件大小：3.7MB

“Collectorz.com”，乍一看似乎应该是一个网站的名字，作者直接把这个网址的名字作为软件的前缀标识，加上Collect（收藏）本身的意味，很有一种收尽天下事物的气魄。软件本身也不是由一个安装程序组成，而是分成电影、书籍、动漫、游戏、MP3和图片六大板块，用户可根据自己的收藏爱好进行选择性安装。





Collectorz.com是一款收藏管理类软件，就像我们的CD架和书柜一样，软件只提供了一个用户添加自己收藏内容的信息数据库，通过软件的网络功能，你可随时从一些官方正式网站获得你的收藏品（如图书、DVD、CD）的详细信息，并将它保存到电脑上，以便随时进行查阅和整理。

Collectoz.com系列软件还非常人性化地开发了一个借阅功能，作为“收藏家”，我们当然希望那些被人借走的收藏能尽快归还，Collectorz.com的所有模块均有一个统一的借阅面板，让你在今后整理收藏的过程中，清楚那些已经消失多年的“稀世珍宝”是被哪个坏小子给借去就不还了。

系统垃圾大扫除

■广东 GZ

我们每过一段时间就会打扫屋子保持清洁，电脑机箱也要不时清楚灰尘，不然硬件发热老化，降低性能。事实上，操作系统特别是Windows，更需要不时清除垃圾，保证系统顺畅，更能提高性能。当然全新安装的操作系统运行效率确实最高，但是用户不可能总是保持原始的系统环境，如果属于笔者这种除非硬盘报销否则绝不重装的用户，只有定期对系统环境进行有效的清扫和管理，才能保证操作系统始终如初的运行效率。

一、垃圾文件初步清理

TuneUp Utilities 2004（http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=6303）是一款非常棒的系统维护优化工具，与众不同的特色在于文件处理十分慎重，大多数操作都是可逆的，利用它的清理和修正功能可以快速有效地清扫系统中的临时和缓存等无用文件。

启动TuneUp Utilities 2004，点击界面左方的清理和修正按钮，启动“Tuneup DiskCleaner”磁盘清理工具（图1）。“Tuneup DiskCleaner”默认一次清理所有磁盘分区，用户也可选择希望清扫的分区然后点击下一步继续（图2）。“Tuneup DiskCleaner”开始逐一分析用户选择的磁盘分区，当分析完毕后用户点击下一步即可看到软件给出的分析报告（图3）。注意除了“Internet缓存”外，其它的选项清理前用户都可以详细查看文件内容（图4），或者使用附带的“Tuneup RescueCenter”

图1

图2

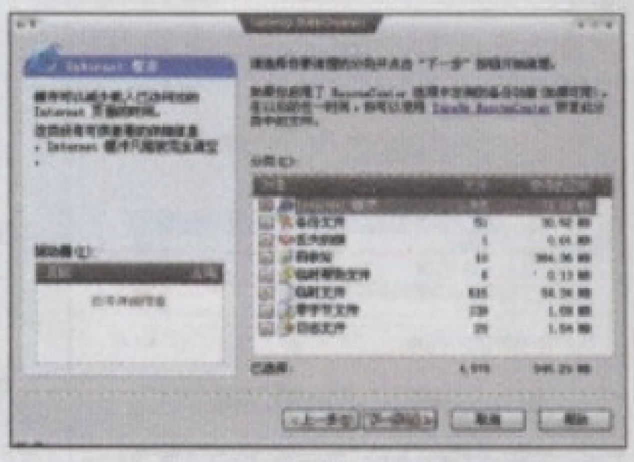


图3

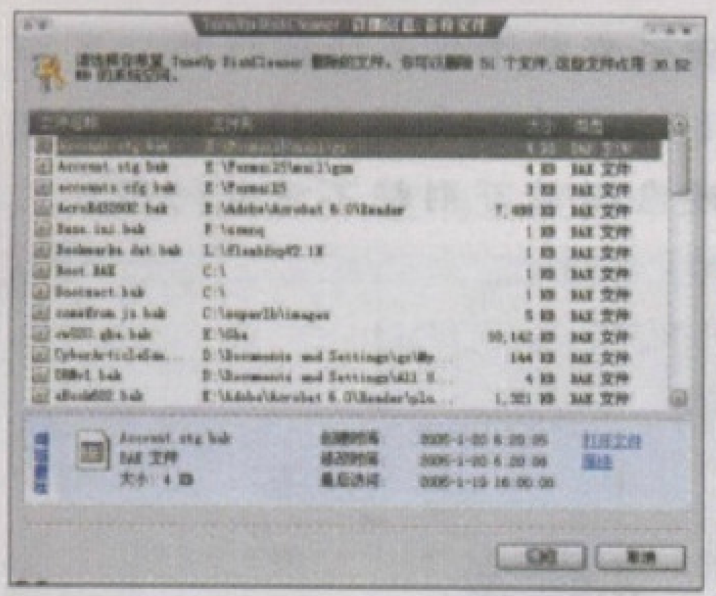


图4

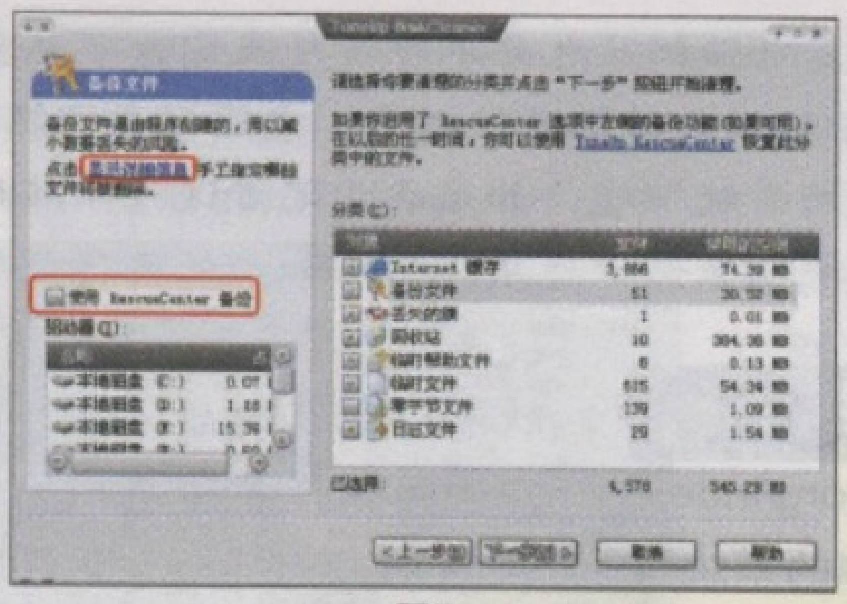
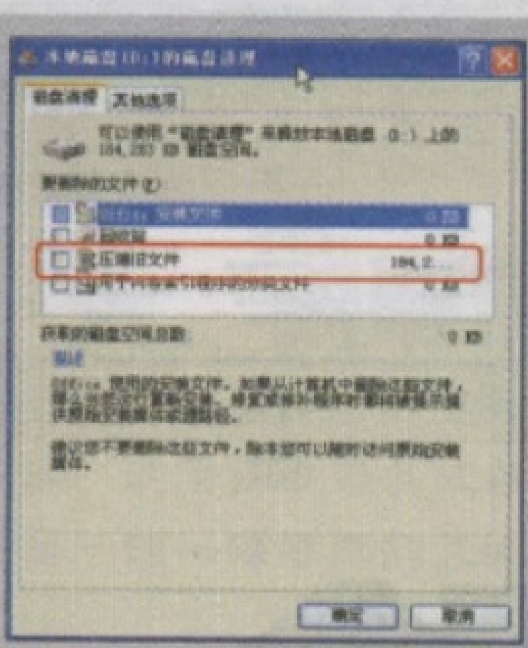


图5

备份，一旦出现误操作也能顺利还原（图5），用户确认清除报告继续点击“下一步”直到磁盘清理完毕。



TuneUp Utilities的文件清除其实和系统自动的磁盘清理没有本质区别，只是效率更高和使用更便捷，因此用户也可以手动操作磁盘清理。不过如果使用系统自带的磁盘清理功能，注意不要勾选其中的“压缩旧文件”项目，这里的勾选并会将用户很久都没有访问的文件进行压缩，所以不仅会将磁盘清理的工作拖得很慢，而且整理效果可能会影响系统或应用软件的运行效率。因此手动清理磁盘的用户必须注意这个误区，尽量不要使用系统自带的压缩来释放空间，有相关需要用户应该自己手动操作压缩。

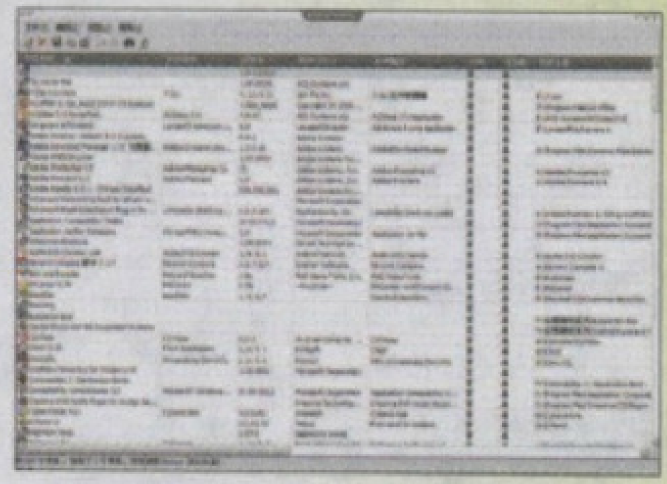


图6

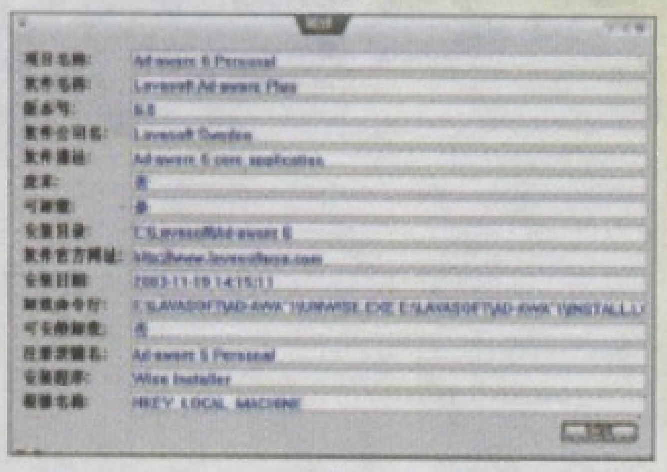


图7

图8

应用软件卸载后同样也会留下文件垃圾，例如用户使用中产生的配置或数据文件，通常软件卸载是不会删除的。由于Windows附带的反安装管理器功能实在太弱，甚至无法简单地找到程序的安装目录，用户可以使用MyUninstaller（图6，http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=8109）这个几十kB的绿色工具解决问题。MyUninstaller扫描显示出的应用软件安装信息十分完备，不仅会显示应用程序安装目录，还有安装日期、安装程序类型、卸载命令行信息、注册表键名位置、软件公司首页网址，甚至能显示许多偷偷摸摸安装的应用程序。右键点击列表中的应用程序选择弹出菜单中的属性，可更加清晰地查看每个应用程序的相关信息（图7）。更棒的是使用右键菜单用户可将MyUninstaller扫描出的软件信息存为TXT或Html文件（图8），对于应用程序的管理工作或重装系统后应用环境恢复工作带来极大的帮助。当然最重要的是用户可在软件卸载完毕后，对应查看程序安装目录是否被正确删除，如果没有则可手动删除对应文件夹和文件。

以上的清理文件可以说是绝对安全，并不会影响系统正常运行或丢失用户数据，使用软件进行清除是为了寻求更高的效率和更方便的管理，其本质和用户手动清除其实没有区别。那么如何在这个基础上进一步清除文件垃圾呢？

操作系统文件中的文件垃圾清除对于系统运行效率有明显的提升，不过各个用户不用的文件很难有统一的标准，以下给出一些建议删除的文件。

1.系统的补丁备份，在文件夹选项的查看选项卡下设置显示隐藏和系统文件，Windows目录下就会出现许多隐藏压缩文件夹，其中“ServicePackFiles”文件夹保存了安装Service Pack后的备份文件、名称为“$NtUninstallQ******$”的文件夹中，保存了Windows Update升级安装补丁的备份文件。

2.系统的驱动备份，WinXP会把自带的驱动程序文件备份到硬盘上，以便于添加新硬件时系统自动安装驱动。用户也可以直接删除备份驱动程序，其后果不过是在安装新硬件时，被要求插入系统安装光盘而已。备份驱动程序位于“%systemroot%/Driver Cache/i386”文件夹下，直接将文件夹下的文件全部删除即可。

其它所有用户不使用功能的占用文件，例如不使用休眠可以释放和内存等大的文件，不使用的输入法可以释放数十兆空间，删除“*.dmp”文件释放转储文件占用的空间等。

二、垃圾软件清理进阶

操作系统中另一类垃圾主要来自网络，与上述普通的文件垃圾不同，它们是可能会给操作系统带来安全威胁的应用程序，也会影响系统正常运行和问题。

对于劫持网络浏览器的各种插件，使用绿色工具软件HijackThis清理（http://www.softpedia.com/progDownload/HijackThis-Download-5034.html）。启动HijackThis并点击界面上方的“Do a system scan only”按钮，软件就会扫描并将其扫描结果列入在中间窗口内。其窗口内的扫描结果记录都是如同“O2 - BHO: (no name) - {06849E9F-C8D7-4D59-B87D-784B7D6BE0B3} - E:\Adobe\Acrobat 6.0\Reader\ActiveX\AcroIEHelper.dll”之类

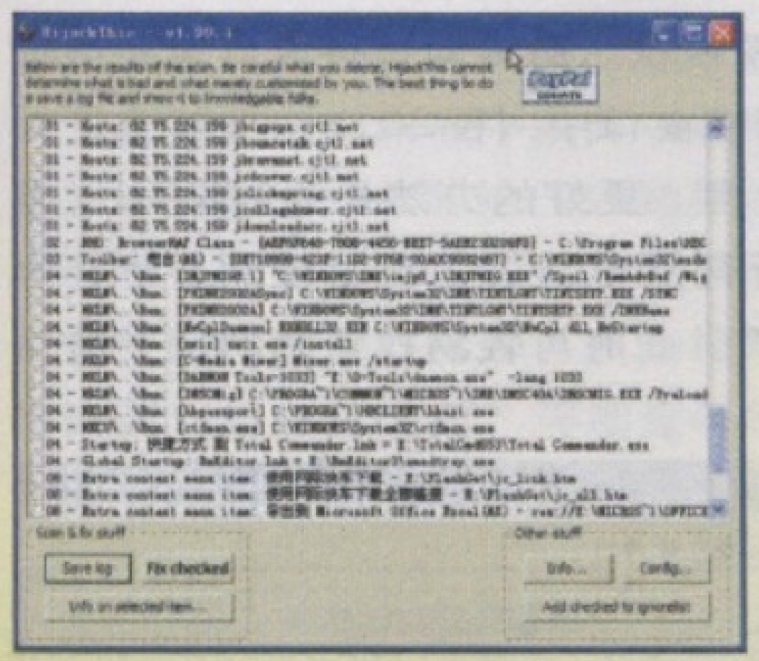


图9

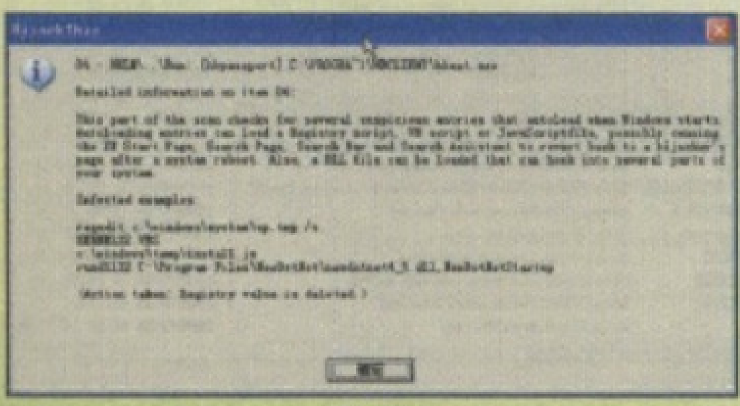


图10

的项目（图9）。每个项目都是以一个分类名称开始，如每行项目开头的“O2、R1”等，它们表明了此条项目属于哪一类的浏览器劫持形式，紧接着后面的是绑架者的具体内容及位置等信息。选择任何一个条目并点击下方的“Info on select item”按钮，可查看此条目劫持方式相关的信息（图10），例如分类“R0、R1、R2、R3”对应于IE的首页注册表修改项、分类“O6”是对IE选项的限制访问等。选中有害项目前的复选框，然后按“Fix Checked”按钮，就可以修复被绑架的IE（图11）。所有被修复的项目，Hijackthis都会自动备份，点击“config”按钮切换界面，并切换到“Backups”标签页，在这里可看到被修复项目的备份（图12），如果误删，可在这里恢复。当然也可以在这里彻底删除项目。对于确认正常的项目可将其放入忽略列表中，如此下次扫描将跳过这些确认项目。选中想跳过的项目前的复选框，然后按“Add checked to Ignorelist”按钮，可将其放入忽略列表中（图13）。

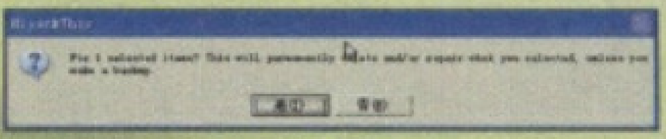


图11

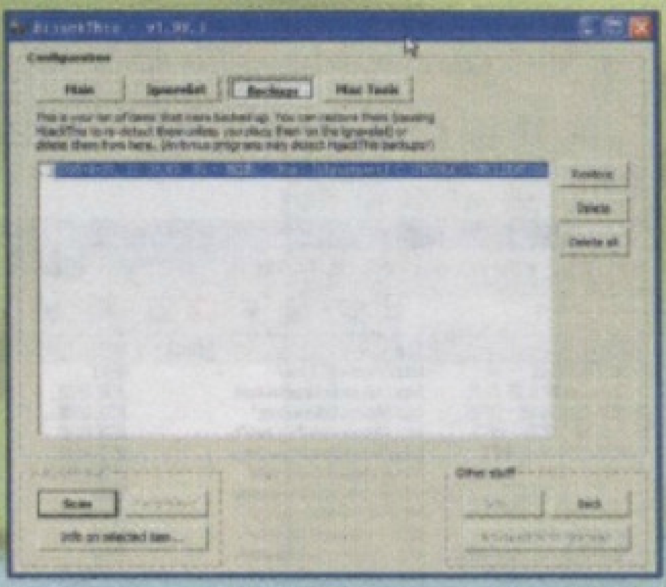


图12

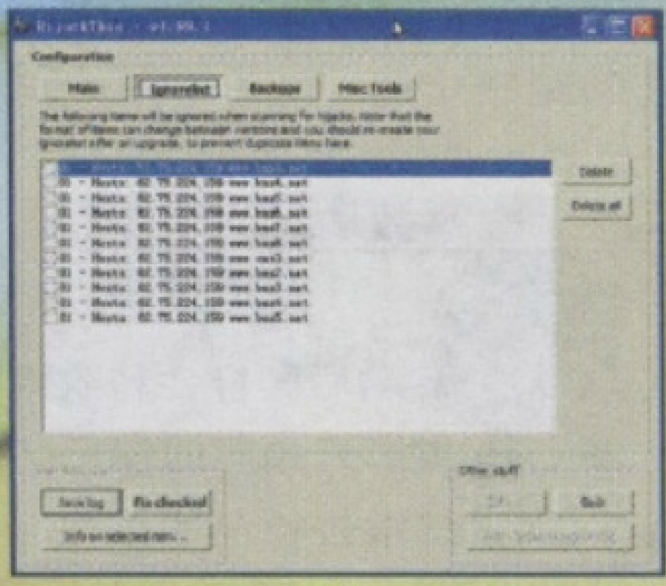
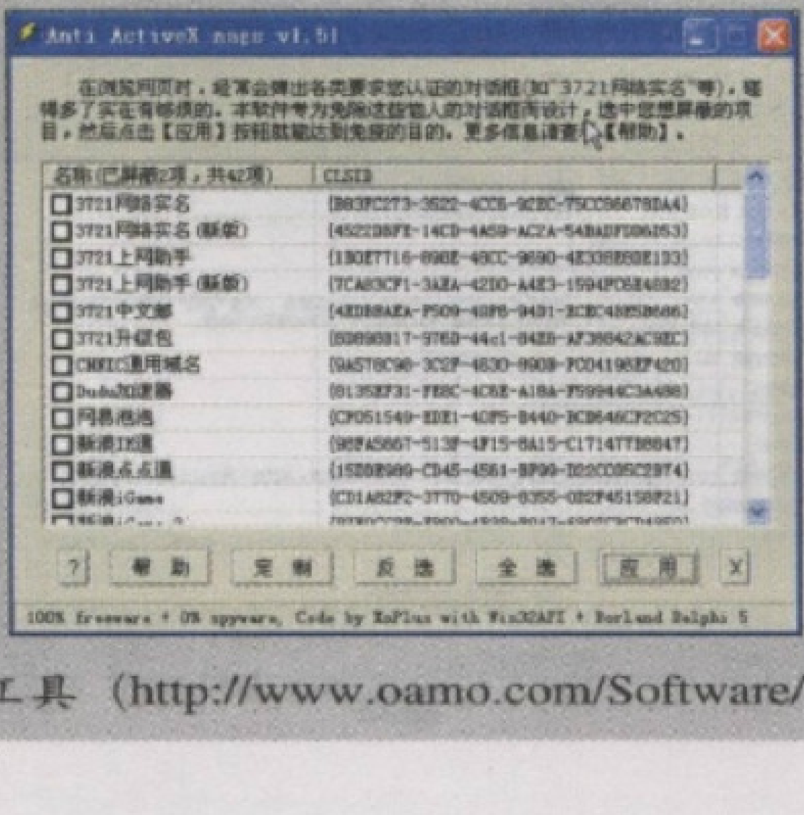


图13

对于间谍和广告软件等恶意软件，一味被动的查杀并不是办法，尤其是一些常见容易中招的ActiveX，用户应该进行主动的免疫防范，例如使用Antinags免疫工具（http://www.oamo.com/Software/Catalog29/1325.html）。Antinags能方便地屏蔽国内数十种不良ActiveX控件，如3721、CNNIC等。其屏蔽原理简单清晰，用户完全可自行添加修改，以防范不断增多的此类控件。同时对于已知的许多不良网站，用户应该主动修改“Windows\system32\drives\etc\”下的hosts文件，以防止网络浏览中网站的主动转向，只要简单地添加如“127.0.0.1 3721.com #3721网络实名”即可，#号后只是屏蔽项目说明，不加也无妨。



不过Hijackthis只能忠实扫描出IE上所有被绑定的内容，这些捆绑者是否为恶意软件必须建立在用户自己的判断基础上，而且不能检测那些不捆绑IE的恶意软件，因此用户必须选择一款反间谍软件工具，老牌的Ad-aware就是相当不错的选择（图14，http://www.zdnet.com.cn/download/windows/system/swinfo/0,2008005299,39060200s,00.htm）。Ad-aware具有两个关键的组件，主扫描控制台和Ad-watch模块（免费的Ad-aware标准版不包括）。后者可以实时监督操作行为。软件运行后点击“scan now”按钮，然后跟随其向导一步步操作，很快就可以扫描出系统中的“AD-aware”。仔细甄别出有害的勾选，然后点击“下一步”软件就会将这些文件删除（图15）。不过事实上这些文件并没有马上从硬盘上删除，它们只是被隔离起来，以便于出错时恢复，用户可以在肯定没有错误时再删除这些隔离文件。此外用户可使用微软出品的Malicious Software Removal Tool（http://www.microsoft.com/security/malwareremove/default.mspx）作为补充。启动Malicious

图14

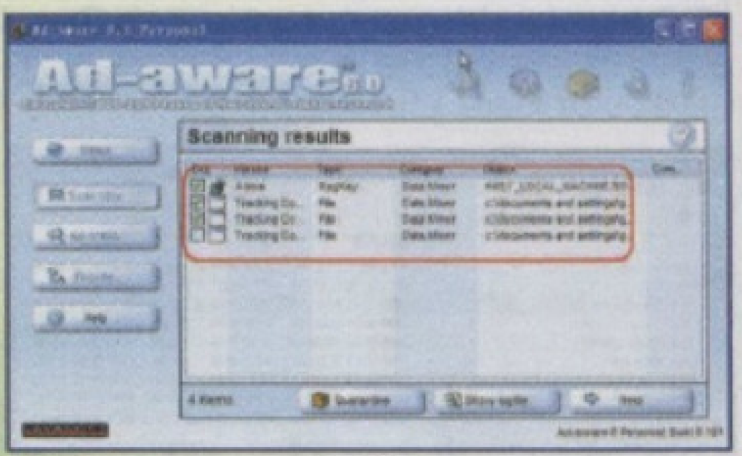


图15

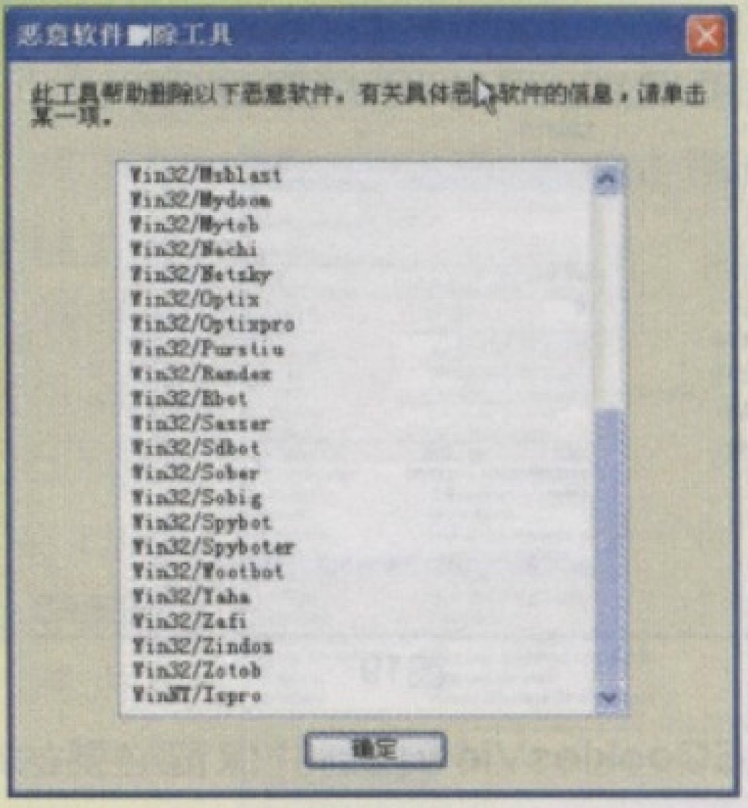


图16

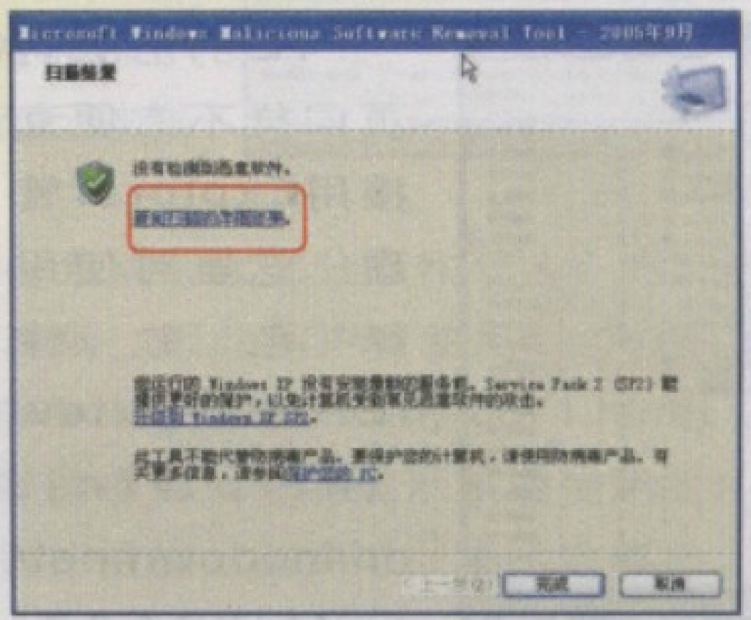


图17

Software Removal Tool，勾选“用户同意协议”后继续。用户在下面的对话框中可点击查看软件将要检测和清除的恶意软件列表（图16），点击任何一项都可以连接到微软的网站查看其具体信息，确定后开始扫描检测。扫描完成后用户可点击查看被清除软件的具体信息（图17）。

三、IE垃圾清除

浏览器IE长期使用后同样产生大量的垃圾，例如收藏夹、Cookies、历史网页等，但是对于这些垃圾并不能一概清除，因为其中也有许多是用户需要的内容，能帮助用户更顺畅地网上冲浪。

IE浏览器在使用一段时间后总会产生大量Cookies，通常用户只需要保留某些特定网站的Cookies，所以会进行删除或备份保留某些Cookies的操作。不过直接在资源管理器中管理成千上万的Cookies非常繁琐，即使仅仅查看Cookies内容的操作都十分不便，用户可使用绿色软件IECookiesView来协助管理Cookies（http://soft.2118.com.cn/soft/14156.htm）。IECookiesView运行后会搜索系统默认Cookies存放目录，然后将所有的Cookies排列在上方窗口（图18）。此时只要使用其“Find”菜单功能，就可以轻易找到需要网站的Cookies。上方窗口中可以了解此Cookies的创造时间、修改时间、是否废弃等诸多信息，而下方窗口则对应显示此Cookies的键值，双击键值可查看更为详细的内容（图19）。钩选Cookies前的复选框，即可对其实现更新、修改、阻止、备份、删除等操作，也可将其导入到其他网络浏览器“Netscape/Mozilla”中。用户使用IECookiesView找到并保留必要的Cookies后，其他的垃圾Cookies清除即可。

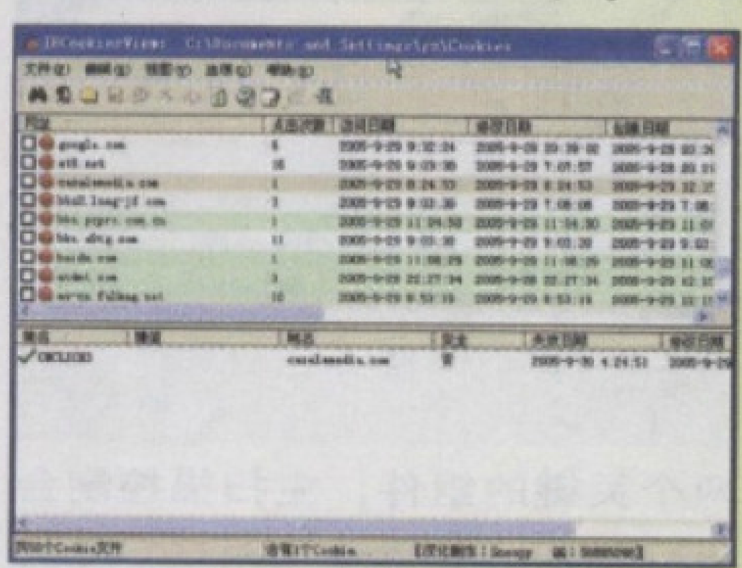


图18

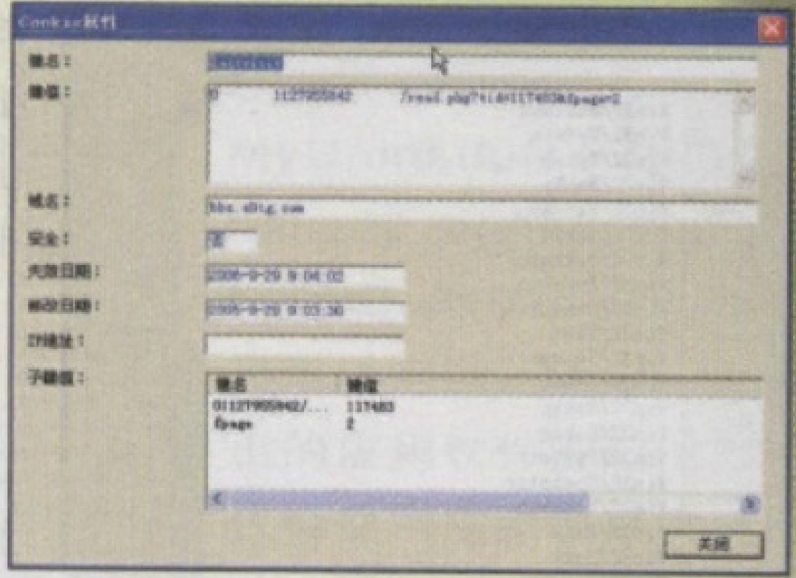


图19

IE的历史网页同样不方便直接用Explorer管理，这里可使用绿色软件IEHistoryView（http://nj.onlinedown.net/soft/39558.htm）。运行后会搜索系统默认历史网页存放目录，然后将所有的历史网页排列在窗口中（图20），可以清楚查找和查看历史网页的内容，更好的办法是通过URL选择功能选择同一网站的所有历史网页，然后使用“HTML report”功能显示为网页，此时可轻易找到此网站上需要的某一网页。

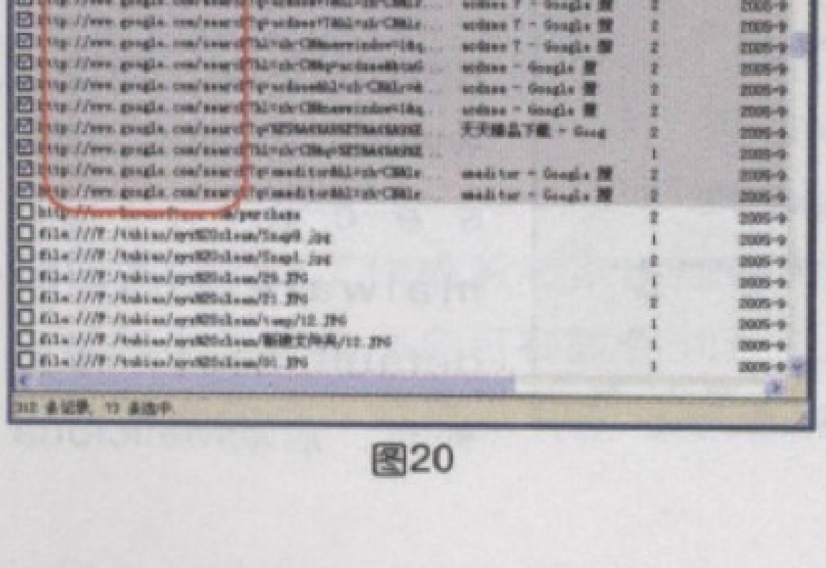


图20

这个系列工具还有一个绿色软件FavoritesView对应IE收藏夹的管理（http://nj.onlinedown.net/soft/38611.htm）。其界面与前两者相似，常规的操作也同样类似，用户需要使用的是其中一个特别的功能。通常用户日积月累的收藏夹中的网址都难免重复，只要使用FavoritesView的“Find duplicate”菜单功能，就能轻易找出重复的网址项目并标以不同背景色（图21）。

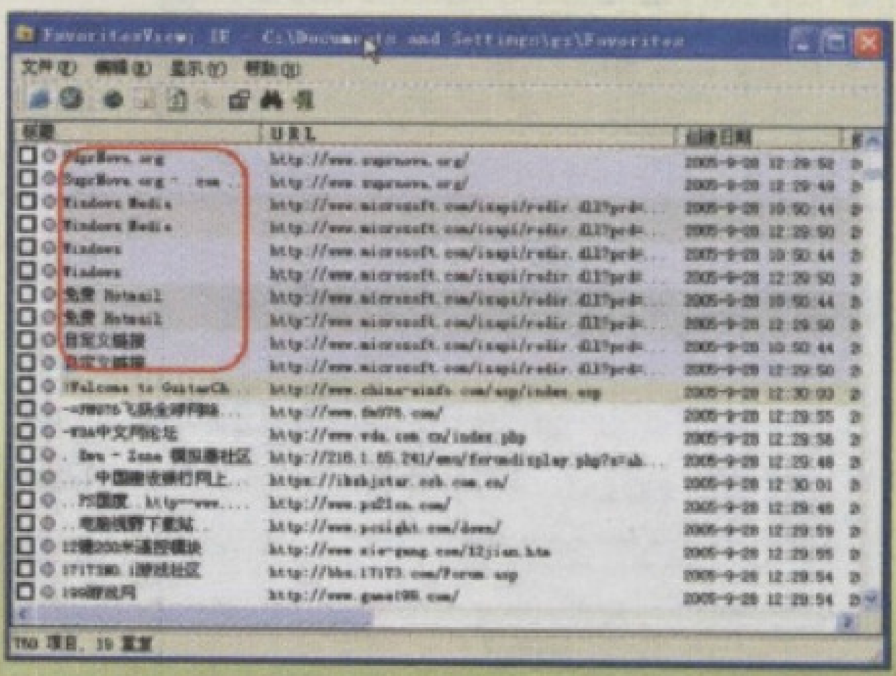


图21

收藏夹文件另一个重要的问题就是收藏的网址是否失效，这时可使用AM-DeadLink（http://nj.onlinedown.net/soft/9029.htm）。AM-DeadLink启动后同样会将收藏夹中的网址排列在窗口中，只要按F9键即开始同时使用10个线程来检测收藏夹中的网址，并详细报告检测的结果（图22）。

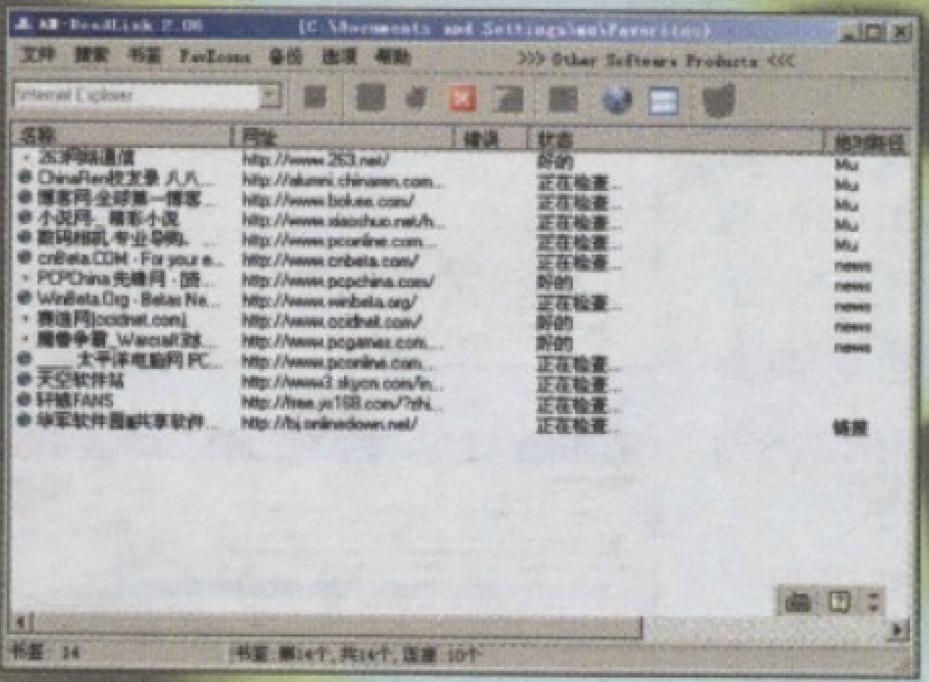


图22

四、注册表垃圾清理

启动TuneUp Utilities 2004，点击界面左方的清理和修正按钮，继续点击启动“Tuneup RgistryCleaner”注册表清理工具。选择完全扫描并点击“下一步”继续，软件开始分析检查注册表中的相关内容，完成搜索后点击显示错误按钮查看错误报告（图23）。“Tuneup RgistryCleaner”找到的注册表

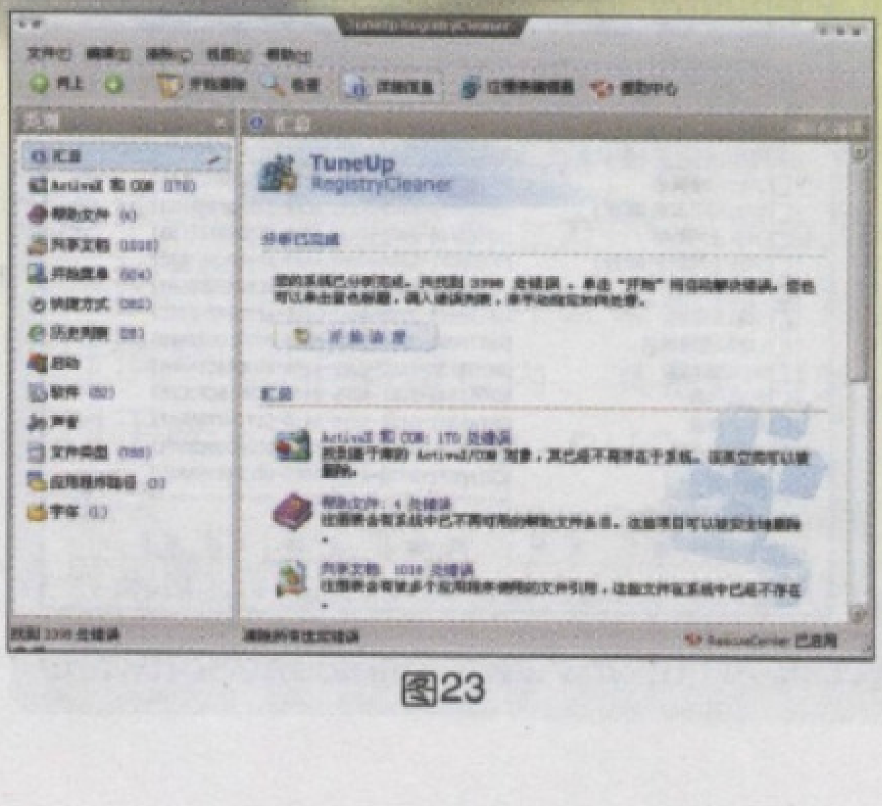


图23

错误基本上是一些死链接，通常是由于用户反复安装卸载程序或剪切移动文件等操作引起的，删除这些死链接垃圾只会有效提升注册表应用效率，而不会造成任何系统错误。用户可点击报告左面的错误分类查看按钮，详细查看每个注册表错误的相应信息（图24），判断系统中可能存在的问题，同时也可手动选择需要清除的注册表垃圾，利用工具栏中的“开始清除”按钮清除。清除完毕后用户可点击“再次检查”按钮，搜索清除工作是否带来了新的错误。一般而言这种注册表死链清理不会对系统造成任何不良影响，不过万一系统因为注册表清理出现问题，只要使用工具附带的“Tuneup RescueCenter”就能轻松恢复清理前的状态（图25）。清理完毕注册表后点击界面左方的优化和改进按钮，启动“TuneUp RegistryDefrag”重建一次注册表，在重建过程中系统会灰屏并无法操作（图26），因此注意先保存好工作以免意外。视用户的注册表垃圾多少，最终整理效果也不同，不过有效缩减注册表能提高系统运行的效率，应该坚持定期清理。

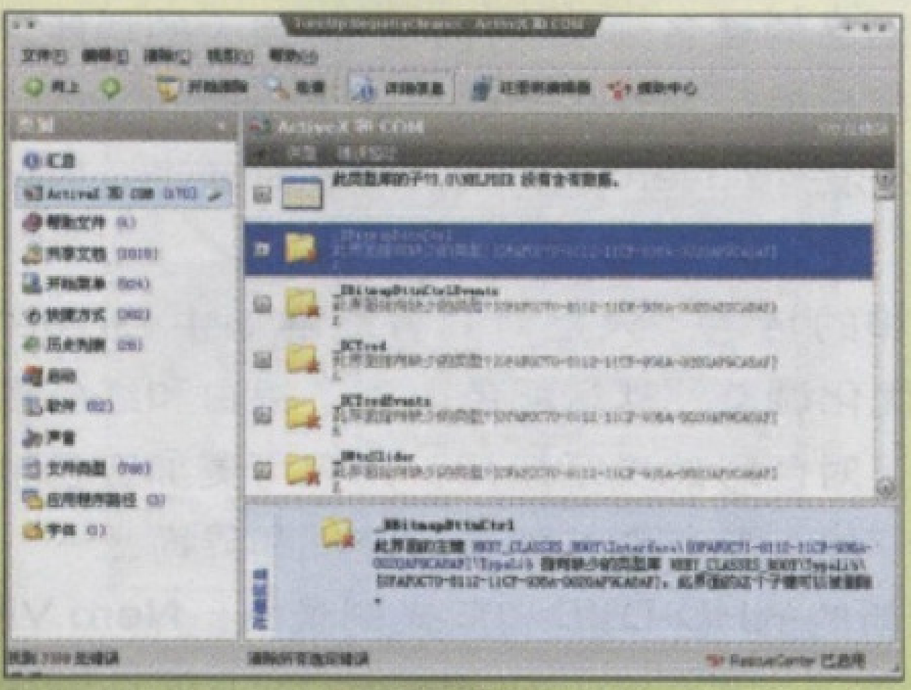


图24

图25

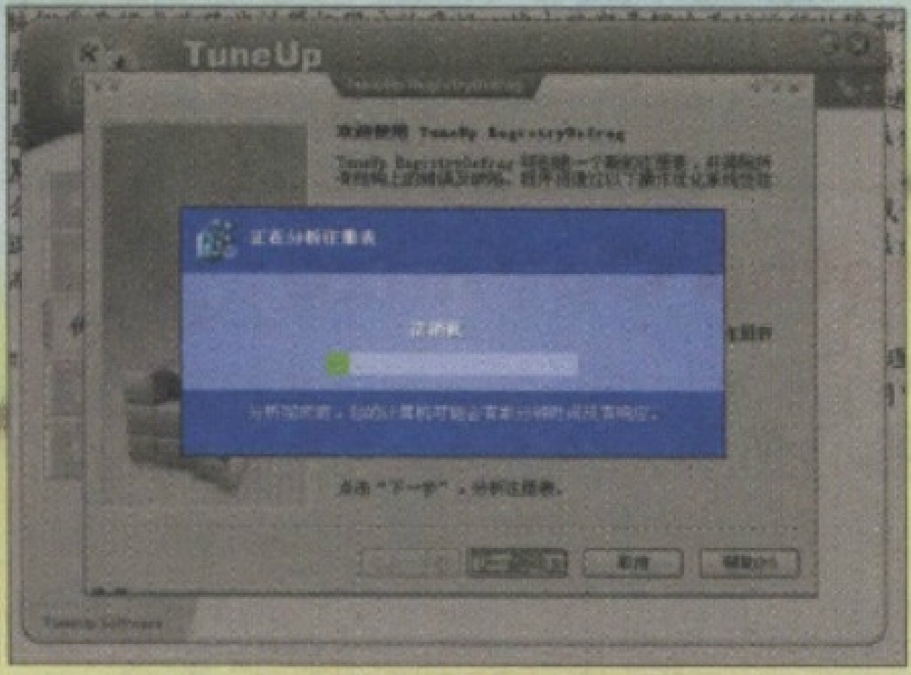


图26

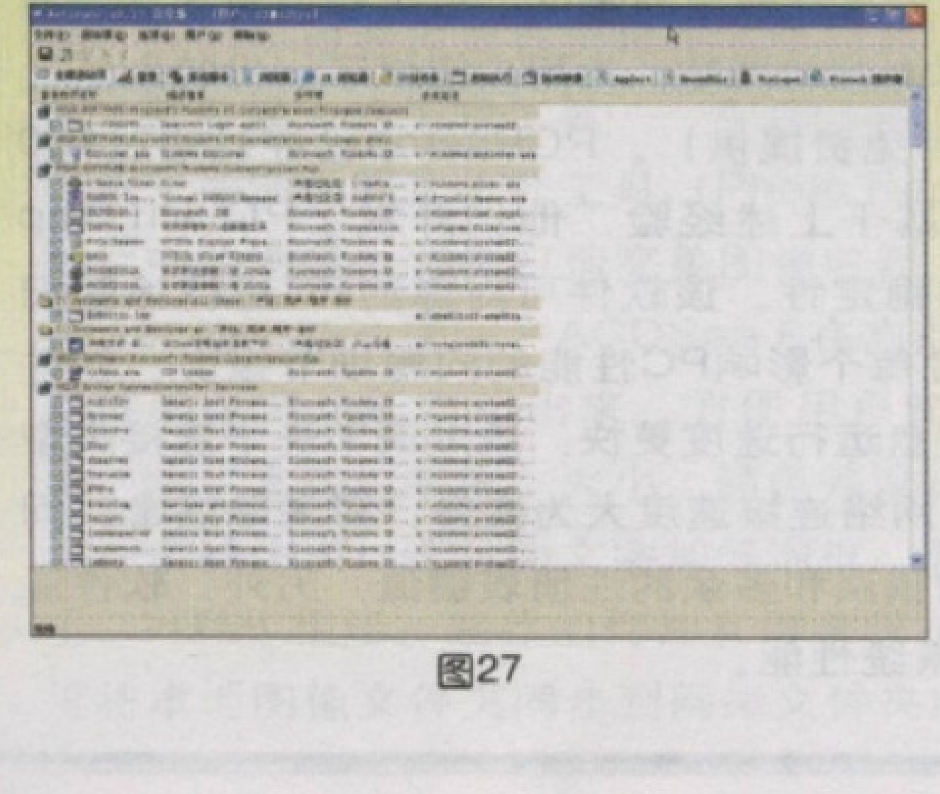


图27

不过TuneUp Utilities只能清除那些注册表死链接垃圾，对于不能删除的应用软件的某些注册项，用户就只能手动管理清除，尤其是用户最为头痛的应用程序自启动注册项。对于注册表里自启动项目的清除管理，使用绿色软件AutoRuns（http://nj.onlinedown.net/soft/21022.htm），它远远强于系统自带的Msconfig加上Regedit，不仅能清除常规的注册表RUN项目，系统相关的其它各种方式的自启动注册也能全部清除。AutoRuns扫描完毕后，系统中所有的自启动注册项一览无余（图27），用户不仅可分类查看各种自启动项目，也可以通过菜单隐藏已签证的微软自启动项，这样可以轻松排除可疑的自启动项（图28）。对于有疑问的自启动项目，用户可使用右键菜单转向注册表具体位置，在Google/MSN中查询相关信息，或直接查看其运行进程（图29）。

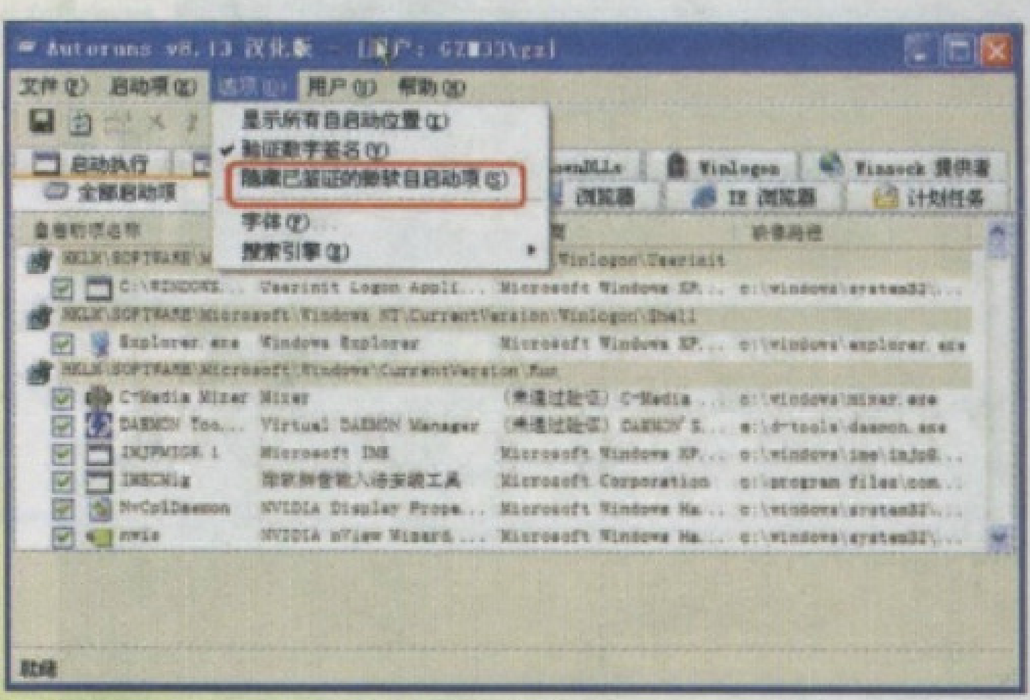


图28

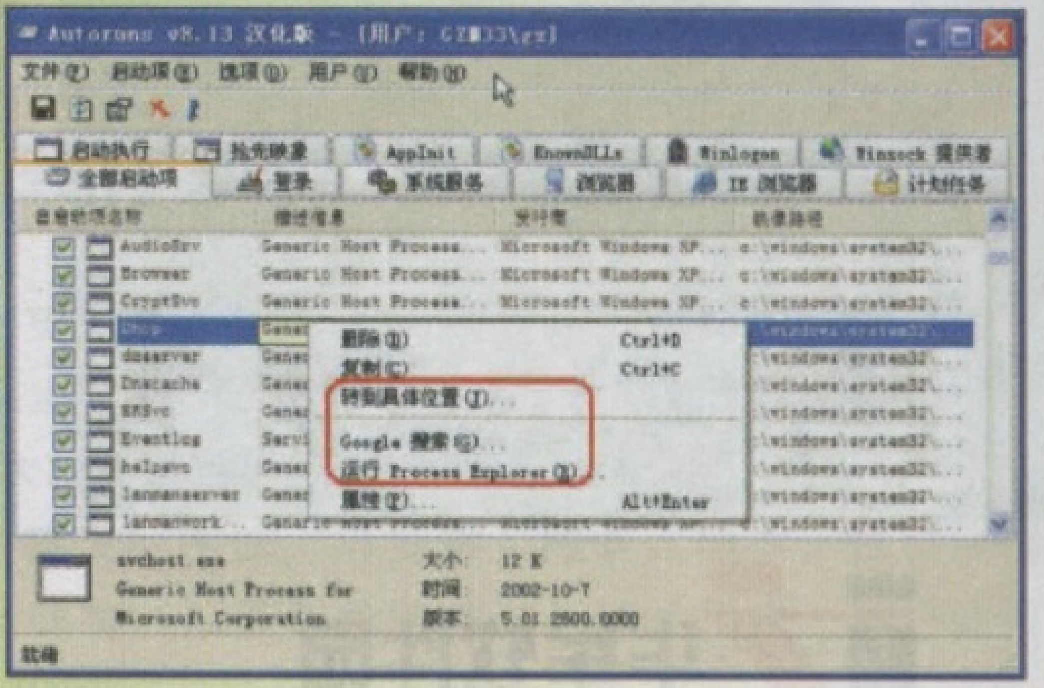


图29

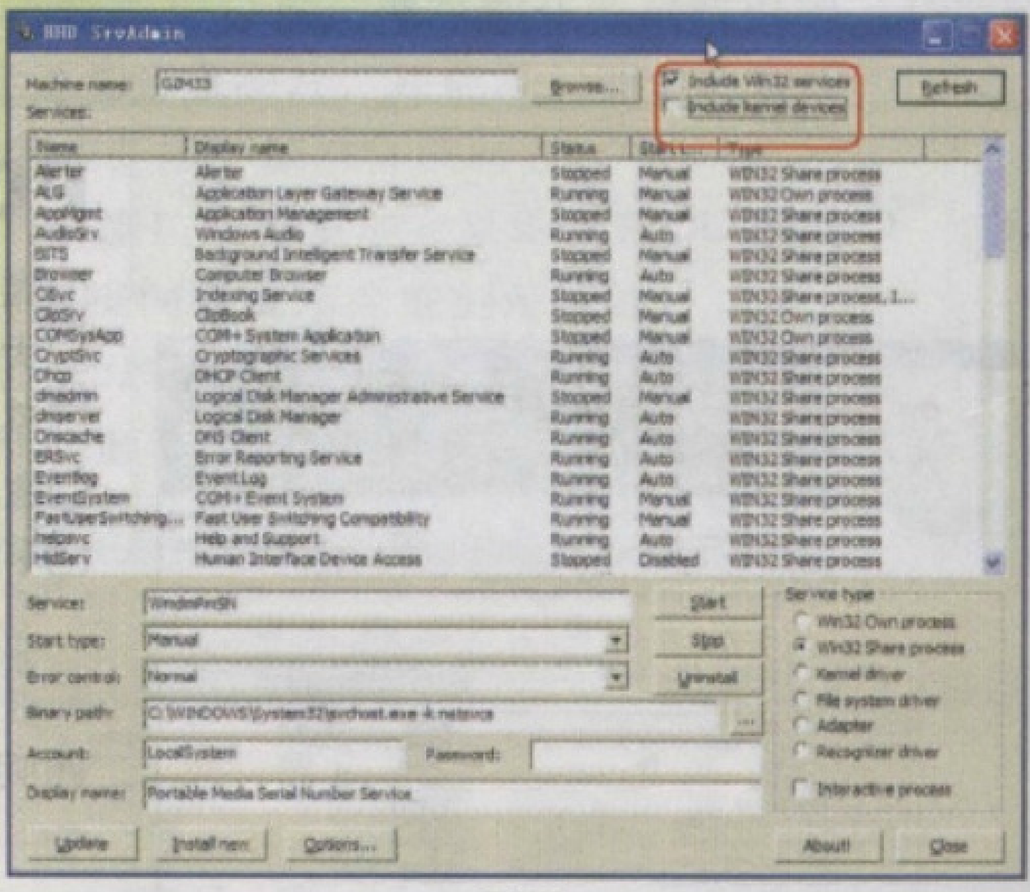


图30

使用AutoRuns能清除大部分操作系统中的自启动项目，不过对于系统服务的信息并不清晰，因此用户可使用绿色软件SrvAdmin来管理清除系统服务（http://3800cc.com/Soft/zhly/6871.html）。SrvAdmin不仅能显示常规的系统后台服务项目，还能显示系统使用的各种内核驱动服务，对应显示它们相应的运行进程，用户可以轻松地停止、添加、卸载清除系统服务项目（图30）。

工具快报

9月底，在单位举办的运动会上，笔者在百米比赛中夺得冠军，然而赛后不幸肌肉拉伤，随后最擅长的跳远项目不得不忍痛弃权，悲哀啊。痛定思痛，虽然笔者体育天赋仍在，然而工作以后缺乏必要的身体锻炼，体重激增，人也变得有些懒散了，剧烈运动后的受伤是必然的。虽然笔者对电脑、对自己深爱的《工具快报》栏目仍然保持着激情，然而身体无疑更重要，也奉劝各位电脑爱好者，注意加强身体锻炼，毕竟——身体是“革命”的本钱！

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

华军软件园 OnlineDown.net

刻录之王——Nero 7

□**类型**：刻录工具　□**版本**：7.0
□**大小**：待定　□**性质**：共享
□**平台**：Win98/Me/2000/XP/2003
□**主页**：http://www.nero.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200521/nero7.exe

Nero是由德国Ahead公司出品的著名刻录软件，凭借强大的功能深受用户的喜爱。从两年前横空出世的、集众多功能组件于一身的Nero 6发布至今，Ahead公司已经很久没有对Nero进行大的版本更新了，因此本次Nero 7颇受世人瞩目。

Nero 7依然保持了Nero 6的特色，只是对其智能启动中心Nero StartSmart的界面进行了一些优化调整，默认配色改为了银白和红色搭配，更具时尚感。新版本增强了对色彩的灵活运用，用户可更加容易地区分各功能组件。当然，Nero 7的主要改变并不是在外观和界面上——Nero 7采用全新引擎，支持最新的的HD-DVD和蓝光刻录机；Nero Vision Express 3也升级为功能更强大的Nero Vision 4，可方便地制作DVD、电影、幻灯片以及从与计算机相连的外部设备捕获视频；新增Nero Home，提供类似Media Center风格的操作界面，支持遥控器操作，用户可清晰直观地浏览数码相片、观看视频和电视、调整音频和各种设备；另外，Nero 7对各功能组件均进行了增强和改进，支持目前绝大部分多媒体格式，用户可以更加得心应手地进行各种操作。

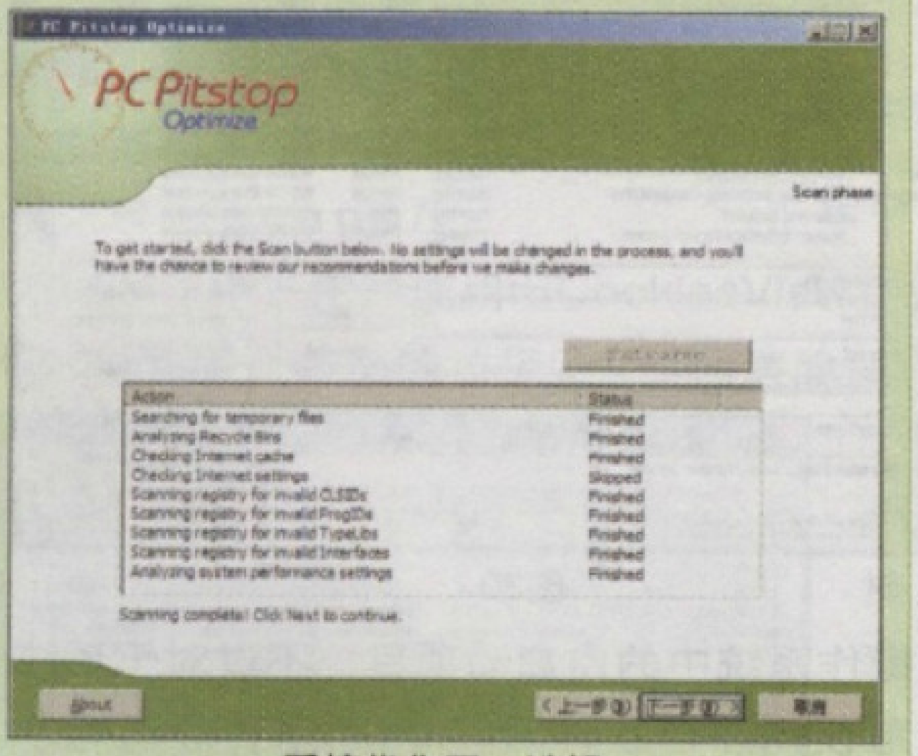
说了这么多，你是不是有跃跃欲试的冲动呢？赶紧把Nero 7请到自己的PC上吧。最后可别忘了安装官方简体中文语言包哦。

Nero无人不知，刻录必备

PC加油站——PC Pitstop Optimize

□**类型**：系统优化　□**版本**：1.0
□**大小**：663kB　□**性质**：免费
□**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.pcpitstop.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200521/optimize-setup-v14.exe

大家都知道，频繁使用电脑会使其性能渐渐降低，可是如何解决这一问题呢？近日，CA公司联合PCPitstop.com网站，为用户提供了一份特别的礼物——PC Pitstop Optimize（限时免费提供）。PCPitstop已经对超过100万台计算机进行了测试和优化，基于上述经验，他们开发了PC Pitstop Optimize，用于改善PC的性能和稳定性。该软件可对你的PC进行诊断扫描，并提供一份完全的检查和标注每个影响PC性能的问题细节报告；软件会搜索和清除无用文件，使你的硬盘运行速度更快；通过调节基于连接类型的Windows Internet设定，使你的网络连接速度大为提升；可清除病毒、间谍软件和不正确的软件卸载带来的错误和多余的注册表键值；另外，软件还可通过调整Windows设置来提高系统性能。



系统优化又一选择

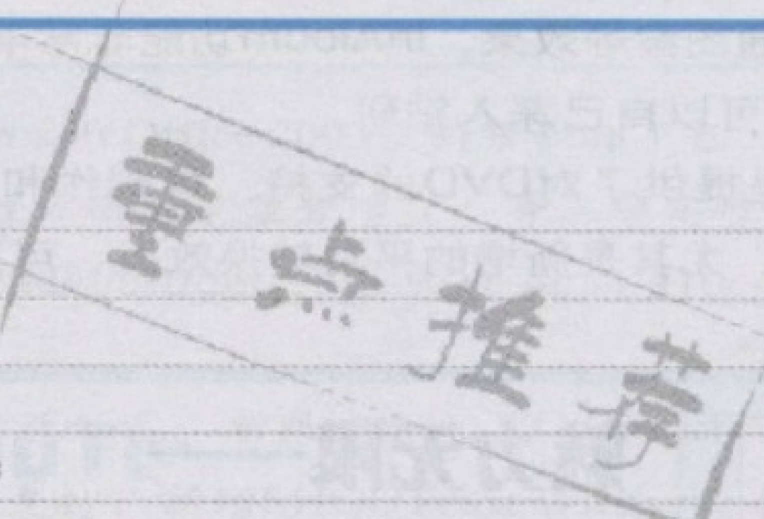
混音高手——MP3 Remix

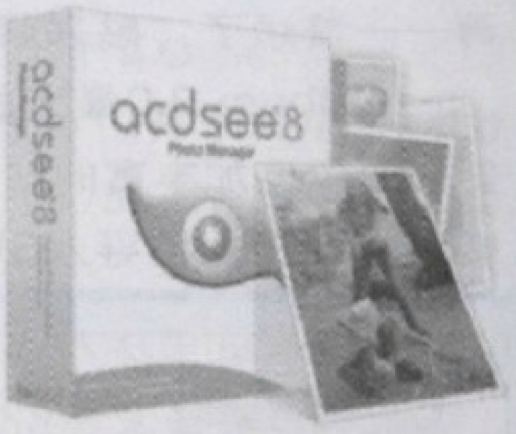
□类型：音频处理　　□版本：3.0
□大小：2.24MB　　□性质：免费
□平台：Win98SE/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.fxsound.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200521/mp3r.exe

如果喜欢自己录歌，这会是一个好东西

MP3 Remix是一款出色的音频处理工具，可对MP3或其他音乐文件进行混音处理，方便快速地制作具备专业品质的效果。MP3 Remix会自动检测歌曲的节奏和强弱，可制作令人难以置信的“节拍同步”混音效果；软件内置一些有趣和专业的声音节拍、循环和音效，可对任何音乐类型的歌曲进行混音操作；可同时混合320种不同的声音（节拍、循环、刮擦声、乐器、声乐演唱），并自动恰当地将它们放入歌曲节拍；另外，MP3 Remix能在保持原作音调不变的情况下，加快或放慢歌曲的播放速度。软件使用起来非常简单，无须掌握音乐技能，在几分钟内就可制作出满意的混音作品，推荐大家试用！

图像浏览新天地——ACDSee 8





□类型：图像管理　　□版本：8.0
□大小：12.1MB　　□性质：共享
□平台：Win98SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.acdsystems.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200521/acdsee.exe

作为图像管理领域当之无愧的“元老”，ACDSee每年一次的版本更新总会引起人们的关注，而伴随着新版本的争议也一直没有中断过。功能越来越多，软件越做越大，ACDSee也从当年简单的图像浏览工具发展成为现在的全功能图像管理软件。ACDSee每年的更新都会给我们带来一些惊喜，此次的ACDSee 8也不例外。

快速搜索栏——ACDSee 8中新增快速搜索栏，能让用户快速找到需要的图像。只要键入搜索关键字，软件就会自动在图像的标题、作者、注释中寻找匹配记录，最后将图像的名称、类型、所在目录等信息反馈给用户，用户还可根据自己的需要在快速搜索选项中对搜索文件属性或数据库进行设置。

创建视频和VCD——ACDSee 8新增的这个功能可自由定制音轨的视频幻灯片，并且能在电脑或电视（制作的VCD支持NTSC和PAL制式）上观看。用户可设置VCD菜单的模板、标题和背景图片，还能添加图像、音频和视频，根据自己喜好设置图像切换过渡效果。需要注意，第一次使用该功能需按要求下载媒体支持包。

创建CD和DVD更加方便快捷——利用改进的“Burn Basket”（刻录篮），可更加容易地创建CD或DVD。只需将要刻录的文件拖拽到“Burn Basket”区域，按下“Burn”按钮即可根据向导提示完成刻录操作。

完美支持IPTC数据——IPTC数据是由美国报业协会（NAA）和国际印刷电信委员会（IPTC）制订的信息标准，以识别传输的文本和图像，该标准包括关于题注、关键字、类别、资料来源和原稿的条目等。ACDSee 8.0提供了对IPTC的完美支持，用户可方便地查看和编辑图像的IPTC数据。

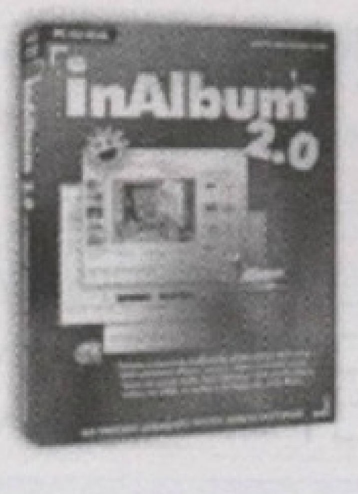
批量修改图像EXIF信息——在ACDSee 8.0中，可通过“Batch Set Information”对多个图像的EXIF信息进行添加或修改，同时可以把设置存为模板方便日后使用。

更多强大的编辑工具——ACDSee 8提供了众多强大的编辑工具，如新的照片修补工具（Photo Repair）可以很方便地修正照片中的瑕疵，帮你打造完美图像收藏。

其他更新改进——ACDSee 8在启动时可显示向导窗口，将软件的主要功能显示出来，方便用户使用；可在图像中添加文本，除了常规的字体、大小、颜色等设置外，还提供了投影、倾斜等多种效果，还可为文字加气泡框；改进了软件帮助、属性显示、HTML相册、制作幻灯片和屏幕保护功能；新增同步功能，可将本地图像文件夹同步到网络文件夹或移动硬盘等设备上。

启动加快，资源消耗有所减少

电子相册制作专家——InAlbum



□**类型**：电子相册制作　　□**版本**：2.0 Deluxe Edition

□**大小**：18.5MB　　□**性质**：共享（15天试用期，部分功能有所限制）

□**平台**：Win98/2000/XP

□**主页**：http://www.inalbum.com

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200521/InAlbum20Deluxe.exe

InAlbum是一款非常出色的电子相册制作工具，软件界面美观、功能强大而且操作简单，利用它可快速制作出令人满意的电子相册。InAlbum内含100多种精良的模板（可不断更新增加），内置超过300种高质量动画元素、录音和MP3音乐，可以将你的声音变调为“精灵”或女孩的腔调，还具备充满乐趣的“变脸”功能，对照片上人物的脸型进行恶搞。软件可创建带有菜单的DVD、SVCD和VCD，也可将相册输出为Flash、HTML、AVI视频和EXE文件，具备功能强大的打印功能，可将照片打印为全尺寸、贺卡、标签、CD封面等；制作完成后还可直接对相册进行电子邮件发送、刻录等操作。InAlbum制作过程采用体贴的向导方式，可套用现有模板或自定模板，在对照片的编辑制作中，可进行马赛克、老照片、噪点等多种特效处理，还可设置照片转换效果、为照片添加声音和卡通图案等效果。InAlbum功能非常丰富，这里不再一一赘述了，感兴趣的朋友可以自己深入钻研。

简便而丰富的相册制作软件，让你留住美好时光

InAlbum 2.0最大的变化是提供了对DVD的支持，可制作和录制DVD电影；提供更加丰富的转换效果，尤其是新增的平滑转换效果；可直接使用CD音频文件；支持导入SWF文件。

苹果风范的播放器，难怪受人追捧

魅力无限——iTunes 5

□**类型**：音乐播放　　□**版本**：5.0官方简体中文版

□**大小**：32.4MB　　□**性质**：免费

□**平台**：Win2000/XP

□**主页**：http://www.apple.com.cn/itunes

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200521/itunes.rar

自从苹果公司面向Windows用户推出了免费的音乐播放工具iTunes之后，配合iPod在全球的热卖，相信乔布斯每天在梦里都会笑。iTunes可谓是近两年人气最旺的音乐播放工具，就连摩托罗拉公司新出的内置iTunes音乐手机也受到了狂热的追捧。不得不承认苹果公司市场策略的成功，真不敢想象如果有更多的苹果软件推出Windows版本，这个世界会变成什么样。近日，苹果公司推出了全新的iTunes 5，这是iTunes发布Windows版本以来最大的一次版本更新，而iTunes 5的改进也确实不小。

新版本采用全新的界面，改进后的设计和新功能使iTunes更易于使用；新增搜索栏，可用这个工具快速准确地搜索内容；加入分级保护功能，可限制儿童使用iTunes的部分功能；新增智能随机播放功能，聆听自己喜爱的歌曲；新版本可将Outlook和Outlook Express通讯录与日历同步到iPod中；新增播放列表文件夹，可将所有的播放列表整理到文件夹中。

另外，iTunes 5内置QuickTime 7.0正式版，支持H.264视频，可实时调整视频大小，支持播放多达24个声道的音频，改进了回放控制，提供全新的内容指南。

反击号角——WinZip 10.0

□**类型**：压缩工具　　□**版本**：10.0 Beta

□**大小**：5.03MB　　□**性质**：共享

□**平台**：Win98/Me/NT/2000/XP

□**主页**：http://www.winzip.com

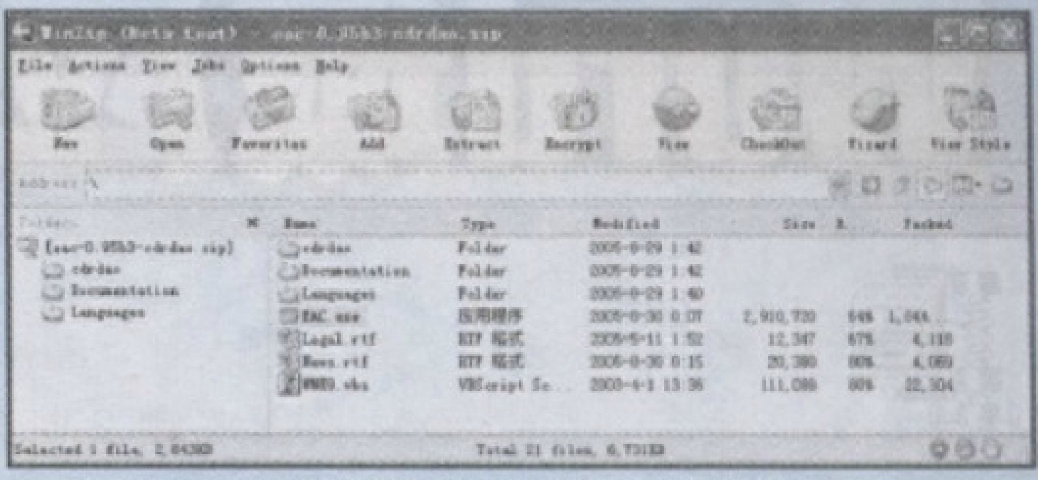
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200521/winzip.rar

近几年在压缩工具市场，WinZip一直被后起之秀WinRAR打压得抬不起头

来，其市场占有率一跌再跌。现在很多电脑初学者压根儿就没听过曾经红极一时的WinZip，实在让人感叹。在今日霸主WinRAR推出最新的3.5版后，WinZip也不甘落后，推出了全新的WinZip 10.0 Beta。

从新版本开始，WinZip将分为标准版和专业版，面向不同需求的用户；WinZip 10.0采用用户熟悉的Windows资源管理器风格界面来管理Zip文件，处理巨大文件和多文件夹压缩文件更方便；改进了压缩性能，通过两个压缩算法显著地提高了压缩率，减少了Zip文件的大小；新的WinZip Job Wizard（工作向导）可以自动帮你完成重复性任务，可方便地备份数据设置、保存重要文档或通过电子邮件向其他人发送，甚至可使用软件内置的FTP功能将重要数据移到网站上；另外还可以实现一步式Zip文件创建和CD刻录功能（专业版提供）。

WinZip 10.0还是固执地拒绝提供对rar格式的支持，这让笔者感到非常遗憾，其实它和WinRAR的差别就在这里——如果WinRAR不支持Zip格式，相信也不会有这么多人喜欢WinRAR。



WinZip仍然固步自封，但也有创新

软件升级快报

Office 2003 Service Pack 2：Microsoft Office 2003最新累积补丁包。该补丁包含自Office 2003发布以来的全部补丁更新（包含SP1），在安全性方面有了显著增强，并在稳定性和性能方面进行了改进。下载地址：http://download.microsoft.com/download/d/b/f/dbff98f3-97ee-4c54-a10c-6c86941967d2/Office2003SP2-KB887616-Client-CHS.exe

Winamp 5.1 Surround：老牌MP3播放工具。新版本加入了Coding Technologies AACPlus编码器，可提供极低的比特率；新增对5.1环绕声音乐的支持；新增SHOUTcast Wire，一个媒体RSS浏览器和订阅服务；新增Predixis智能播放清单生成器；新增AOL Radio，提供免费取样功能；支持以8倍速抓取CD音轨；新增Microsoft WMA编码器；提供超过200种新的Milkdrop预置；另外修正了一些Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp51_full.exe。

Paint Shop Pro X：与PhotoShop相媲美的图像处理软件。新版本使用更方便，效率更高；新增智能图像修正功能，可根据自己需要对图像进行调整；软件启动时间比先前版本快30%；内置更多先进的图像工具；新增一键清除“红眼”功能；附带免费的Photo Album 6标准版；内置2小时免费视频教程和完善的Raw转换器；提供超过500种特效和新的图像Tube。下载地址：http://www.corel.com。

Dreamweaver 8.0：Macromedia公司出品的著名Web开发工具。新版本中加入的新功能和经过优化的工作流可缩短完成常见任务所需的时间；用户可使用功能强大的拖放式工作流集成XML数据；通过放大操作可对设计进行全面控制，并可使用“代码层叠”将注意力集中在代码上；只需单击鼠标5次，即可方便地添加Flash视频。下载地址：http://trials.macromedia.com/pub/esd/activation/Dreamweaver8-en.exe。

Flash Professional 8.0：Macromedia公司出品的著名交互内容制作工具。新版本提供了改进的图形性能、新的图形效果功能、新的动画控制面板、便于使用的脚本编辑器及Flash Video视频特性，而且把领先的视频编辑和编码工具与工作流程集成起来，从而能为网站创建前身临其境的丰富内容。下载地址：http://trials.macromedia.com/pub/esd/activation/Flash8-en.exe。

Fireworks 8.0：Macromedia公司出品的著名图形编辑软件。新版本提供了多种创新的工具、交互式设计功能及移动素材来丰富Fireworks调色板，帮助Web设计和开发人员快速为网站或移动内容创建、编辑、优化图形和图像；可创建交互式的CSS风格的弹出式菜单，可试用超过25种新的混合模式，导入新的文件格式，体验改进的在Dreamweaver 8和Flash Professional 8之间的往返编辑功能。下载地址：http://trials.macromedia.com/pub/esd/activation/Fireworks8-en.exe。

Flash Player 8.0：浏览网页上Flash的必备插件。新版本进行了非常重要的更新，提供了更高品质的视频编码解码器、先进的文本渲染引擎、改进的安全模式及隐私控制，从而通过轻便的播放器提供优秀的性能。下载地址：http://www.macromedia.com/go/getflashplayer。

Opera 8.5：小巧精悍的网络浏览器。新版本改为完全免费版本，去除了广告栏和注册选项，修正了8.02版本中的一些安全问题，提高了程序的稳定性。下载地址：ftp://ftp.opera.com/pub/opera/win/850/zh-cn/ow32zh-cnzh-cn850.exe。

Microsoft Office Word 2003

Word域应用实例连载（一）

批量打印邀请函

■重庆 烟波

我们经常会写一些内容上大体一致，而对象不同的信件，如邀请函、贺卡、客户回函等。对于这类信件，通用的方法是将相同部分打印出来，将不同的部分空出来，再用笔手动写上，很显然这只是无奈之举。下面我们借助Word的邮件合并功能，让Word从数据库中逐条读出相应的客户资料并自动写在邀请函指定的位置，最后再将邀请函打印出来。

一、制作邀请函正文

（一）准备收信人地址

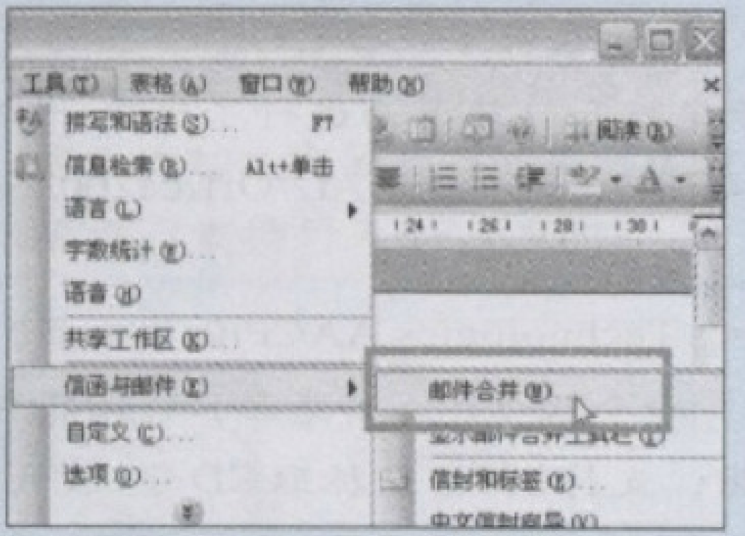


图1

1.启动Word程序，新建一个文档，点选“工具”→“信函与邮件”→“邮件合并”菜单项（图1），打开“邮件合并”任务窗格。在“邮件合并”任务窗格的“选择文档类型”单选框中选择“信函”选项，然后单击“下一步：正在启动文档”项（图2）。

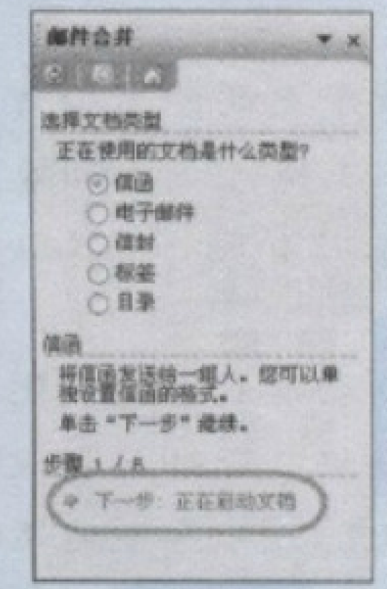


图2

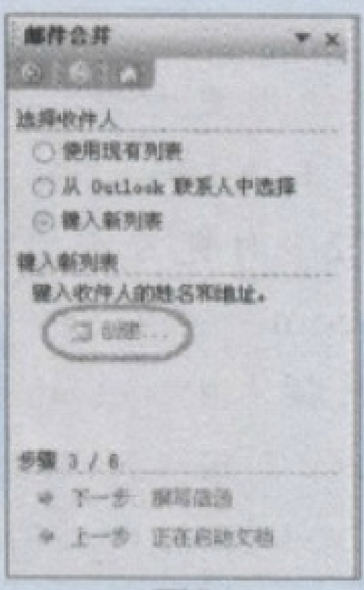


图3

2.在“选择开始文档”单选框中点选“使用当前文档”，然后单击“下一步：选取收件人”进入下一步操作。在“选择收件人”单选框中选择“键入新列表”，单击“创建”创建新的收件人列表（图3）。

3.在弹出的地址信息输入窗口中，按要求逐一输入收信人的信息，输入完一个人后，单击“新建条目”进入下一个信息的输入，完成所有输入后单击“关闭”按钮（图4）。

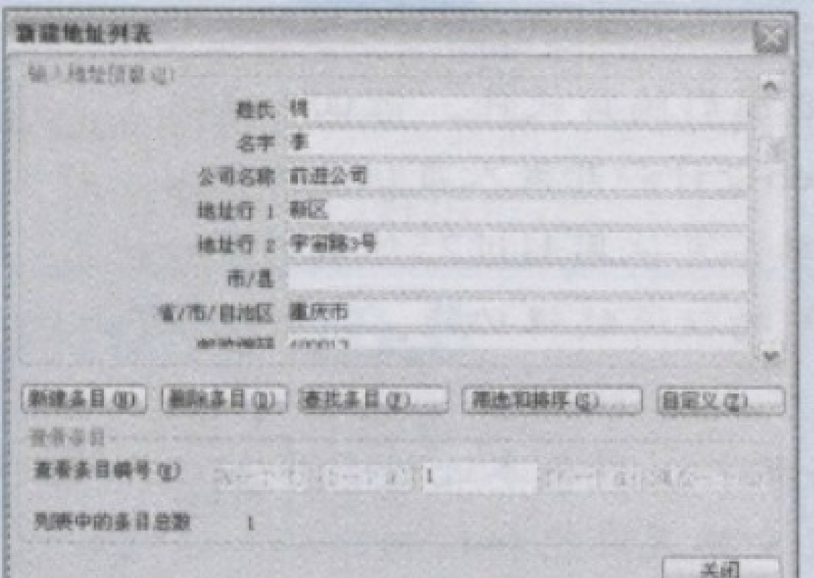


图4

4.在弹出的“保存通讯录”对话框中，选择地址信息的存放位置，保存类型默认为“Microsoft Office通讯录”，这里文件名取为“通讯录”。

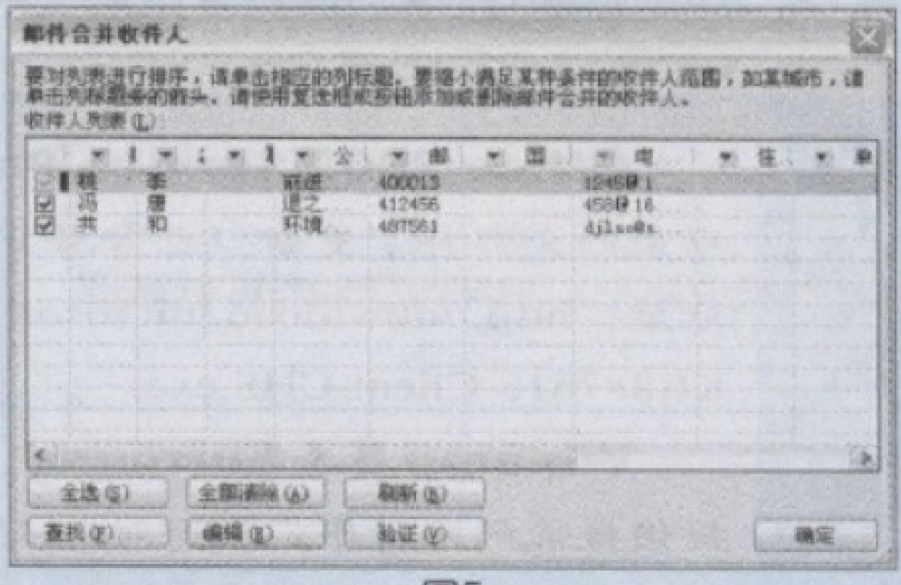


图5

5.在弹出的“邮件合并收件人”对话框中，单击“编辑”操作可进行“新建条目”“删除条目”等操作（图5）。

收件人编辑完成。单击“确定”按钮，回到Word界面。

导入收信人地址

要临时新建一个收信人通讯录并不简单，经常使用Outlook的朋友，一般会将联系频繁的朋友的资料输入到联系人中保存。现在要给这些人发信，其实只需要把他们的邮编、地址、姓名导出即可。

启动Microsoft Outlook 2003，单击“Outlook面板”中的“联系人”快捷方式，右边主窗口便会出现保存好的联系人资料，然后单击“文件”→“导入和导出”菜单项。

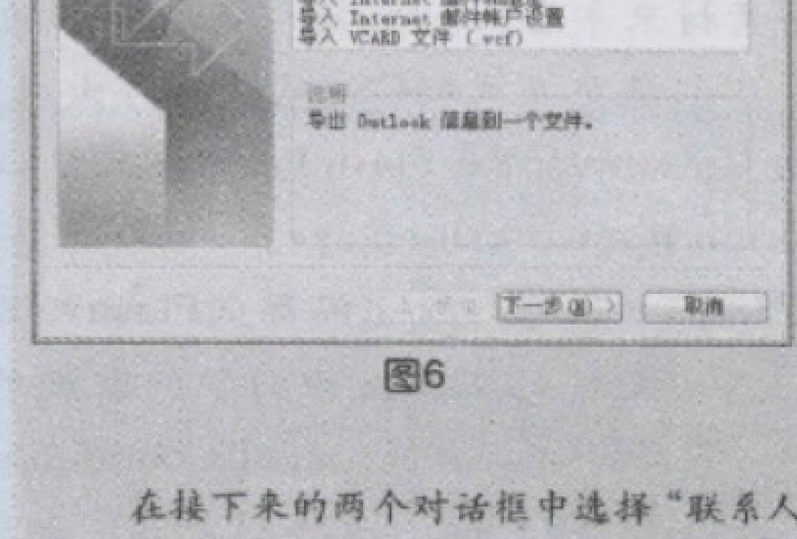


图6

在弹出的“导入和导出向导”对话框中选择“导出到一个文件”项（图6），然后单击“下一步”，弹出“导出到文件”对话框，在“创建文件的类型”中选择“Microsoft Excel”，然后单击“下一步”。

在接下来的两个对话框中选择“联系人”和文件保存的位置。在接着弹出的对话框中单击“映射自定义字段”（图7）。在“映射自定义字段”对话框中单击“清除映射”按钮，再把左边框中的“姓名”“单

位""部门""职务""商务地址"字段拖入右边框中，然后单击"确定"，回到图11中，单击"完成"即可。

另外，有些朋友喜欢使用Windows的通讯簿来保存联系人资料，这时我们就需要打开通讯簿。选择其中的一个标识，单击"文件"→"导出"→"其他通讯簿"菜单项，在弹出的对话框中选择"文本文件"项，然后单击"导出"按钮（图8）。

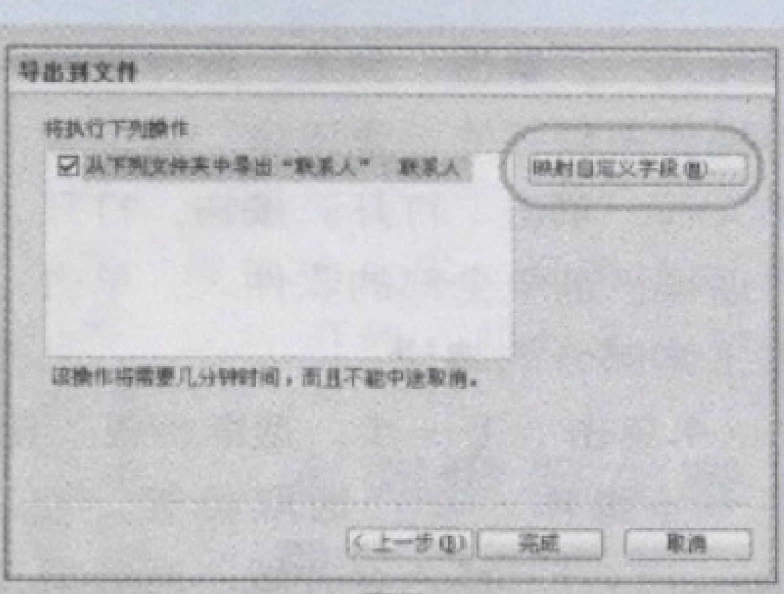


图7

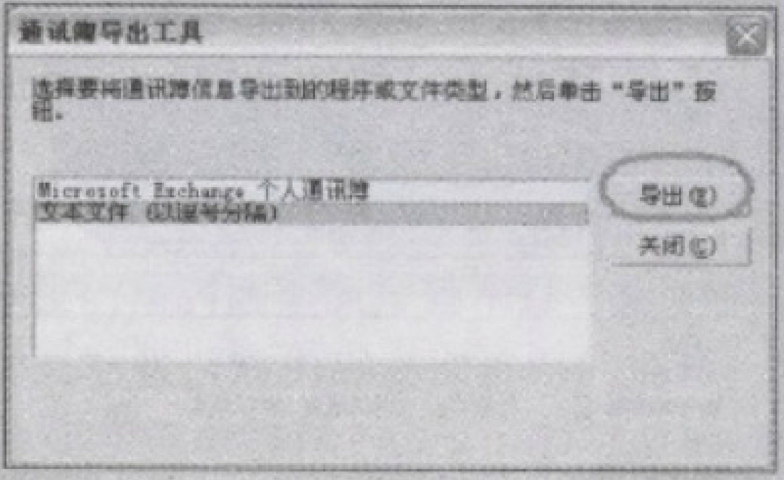


图8

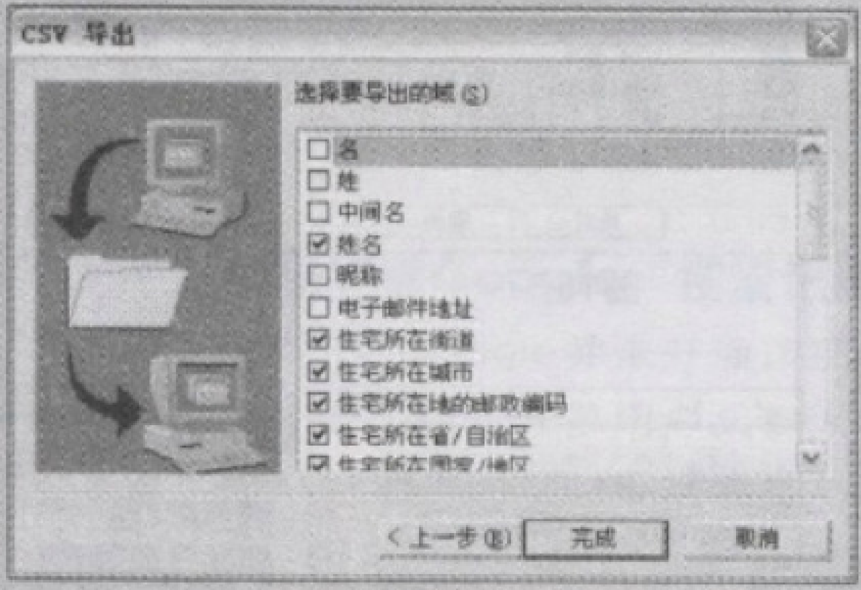


图9

接着选择文件的保存位置。在"CSV导出"对话框的"选择要导出的域"中，"√"选"姓名""住宅所在街道""住宅所在城市""住宅所在地的邮政编码""住宅所在省/自治区"项，取消其他项的选取状态（图9），最后单击"完成"即可。

而对于用Excel和Access保存联系人资料的朋友，这个过程就省略了，因为你的联系人资料本身就是一个Word域功能可以导入的文件。

导出了地址信息，上面的操作就不用选择"键入新列表"了，点选"使用现有列表"，然后单击"浏览"按钮，再选择导出的地址信息，点击"打开"就可以了（图10）。

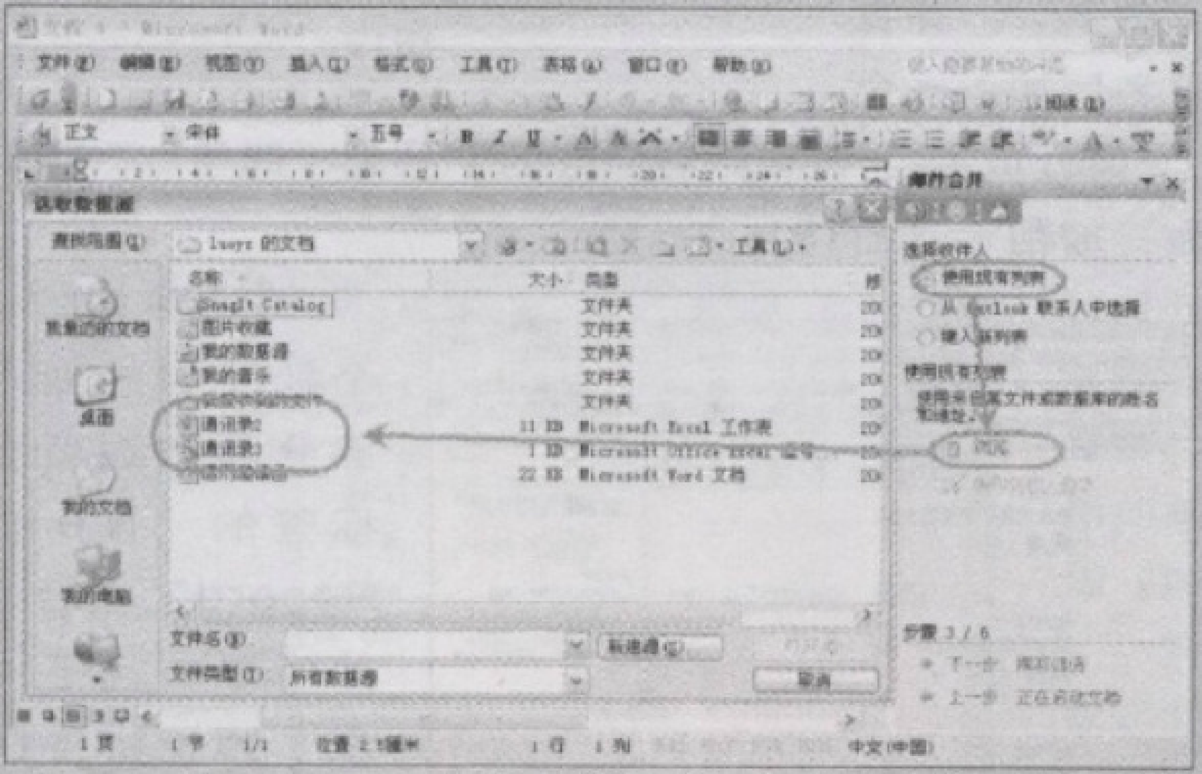


图10

（二）撰写信函

1.在Word窗口的"邮件合并"任务窗格选择"下一步：撰写信函"项（图11）。在"撰写信函"栏中单击"其他项目"，打开"插入合并域"对话框，进行信件称呼的编辑（图12）。

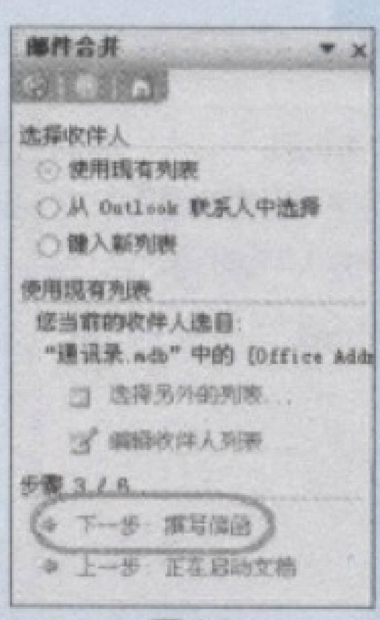


图11

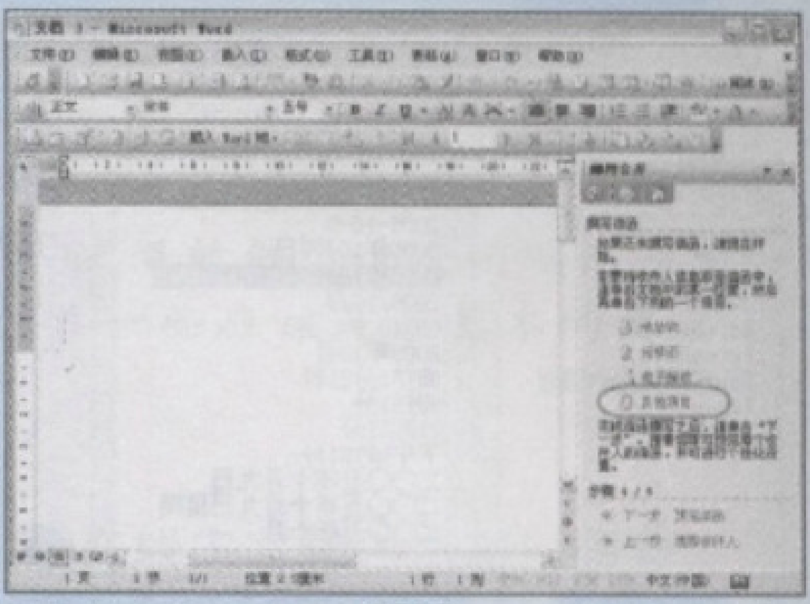


图12

2.在弹出的"插入合并域"对话框中，点选"数据库域"单选项，顺次选择"姓氏""名字"和"职务"，分别单击"插入"按钮插入到文档中，完成后单击"关闭"按钮回到Word页面。

3.在插入的"数据库域"中，输入信件的共同部分即信件内容。然后单击"下一步：预览信函"（图13）。认真查看信函的相关内容，单击"预览信函"下的按钮，可以变更收件人，如果没有问题，请点选"下一步：完成合并"完成信函的合并。

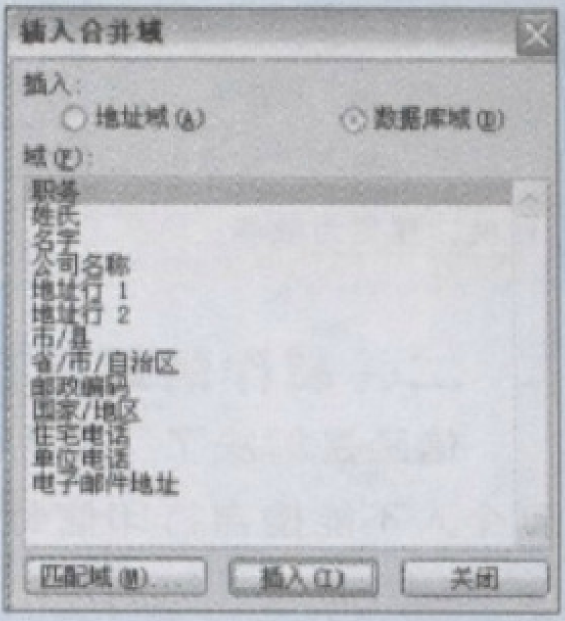


图13

4.修饰一下信函，以看起来更清爽、更美观。如为了突出收件人，可选择信函中新插入的"数据库域"，设置其字体为"黑体"，字号为"小四"。

5.所有操作完成后，再点选"文件"→"保存"菜单项，选择保存路径，输入文件名为"通用邀请函"，单击"保存"按钮将文档保存下。至此，信函正文部分的操作就完成了。

"域"的应用

"域"相当于文档中可能发生变化的数据，可理解为"可变区域"。"域"嵌入文档中，可实现数据的获取、计算、索引及邮件合并等功能。

例如，编辑文稿时在文档中插入日期、时间、公式等，并实现随时更新，这就是利用了"域"的功能和特性。下面以插入文档保存时间域为例，介绍一下Word中"域"的简单操作。

1.插入"域"

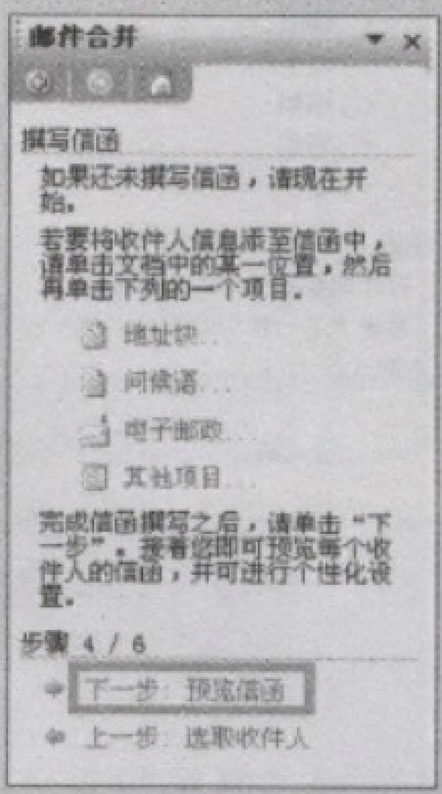


图14

选中待插入"域"的位置，单击"插入"→"域"菜单项，在"域类别"中选择插入"域"的种类（日期和时间），在"域名"中选择名字（SaveDate），如果你不明白域名的含义，请看下面的说明，然后在"域属性"中点选一种格式，有些域还得在"域选项"中勾选一些复选框，最后单击"确定"按钮（图14）。

2.执行"域"

插入"域"后，插入点会自动出现结果，将文档保存后，域就自动更新了，它记录的是上次文档保存的日期，另外右击"域"（数值），选择菜单中的"更新域"也

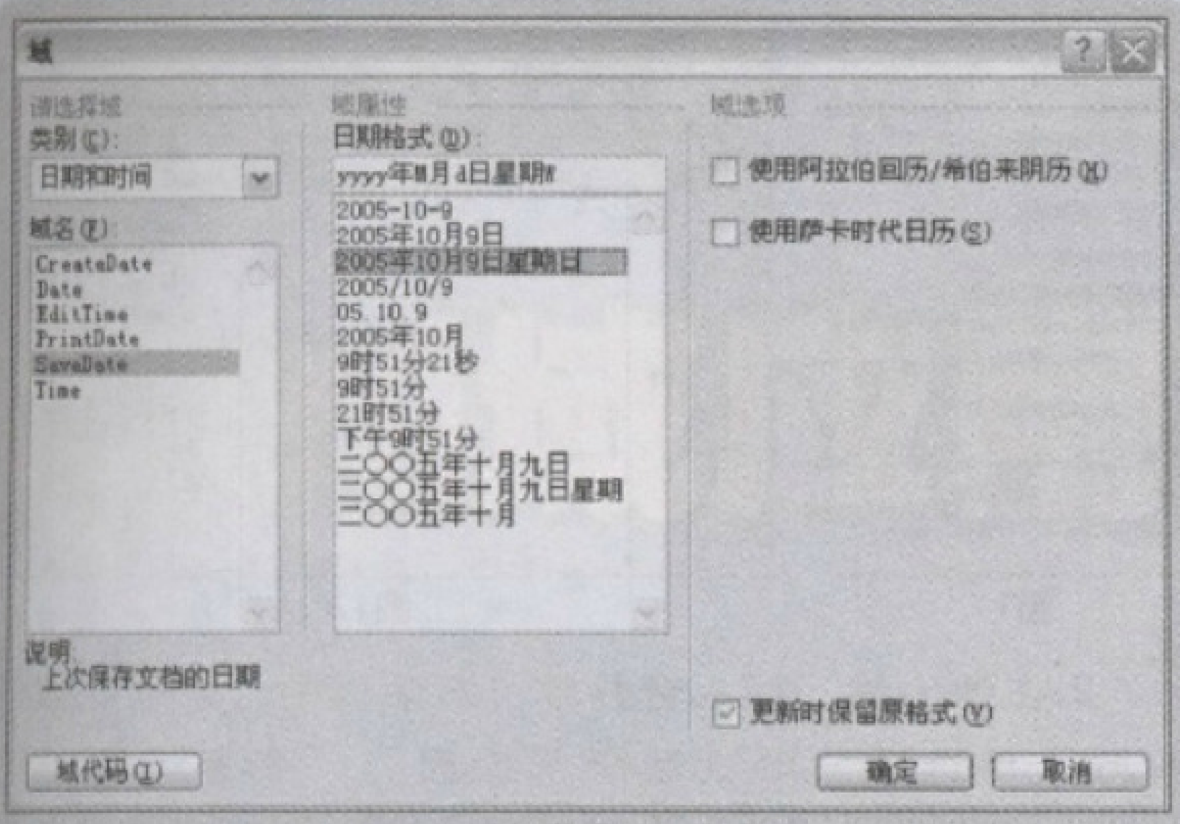


图15

可更新该项数据（图15）。

3."域"代码

右击"域"，单击"切换域代码"命令，会出现"域"代码，"域"代码可以输入并修改，也可用"Ctrl+F9"直接创建"域"代码，再次切换，可变为数据。

二、制作信封标签

信函是解决了，但信封还得要一个一个的写。考虑到个人不能擅自打印信封，下面我们来为每个信封制作一个信封标签，将制作出来的信封标签打印后贴上去就行了。

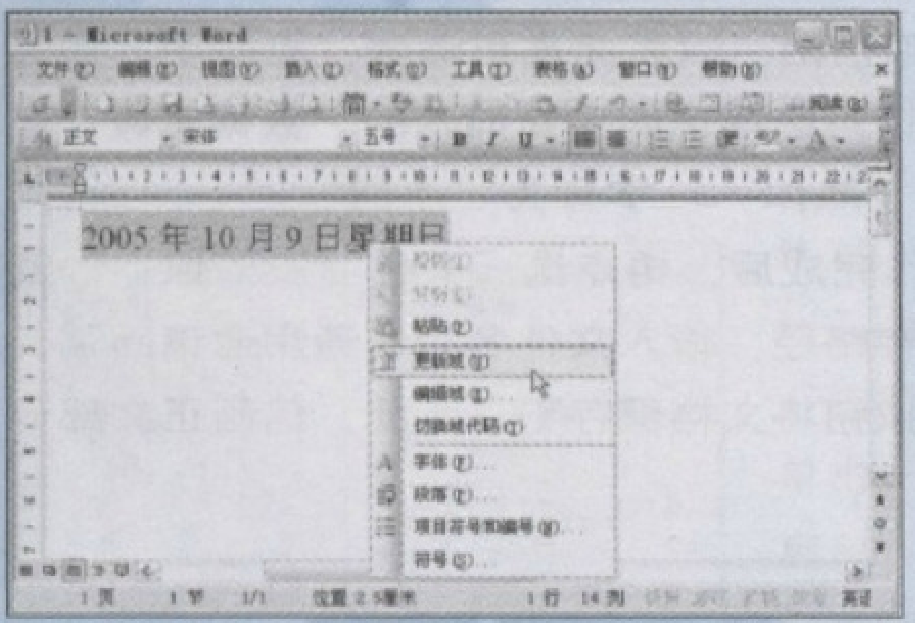


图16

1.再新建一个Word文档，同样单击"工具"→"信函与邮件"→"邮件合并"菜单项，打开"邮件合并"任务窗格。在"邮件合并"任务窗格中选择文档类型为"标签"，然后单击"下一步：正在启动文档"（图16）。

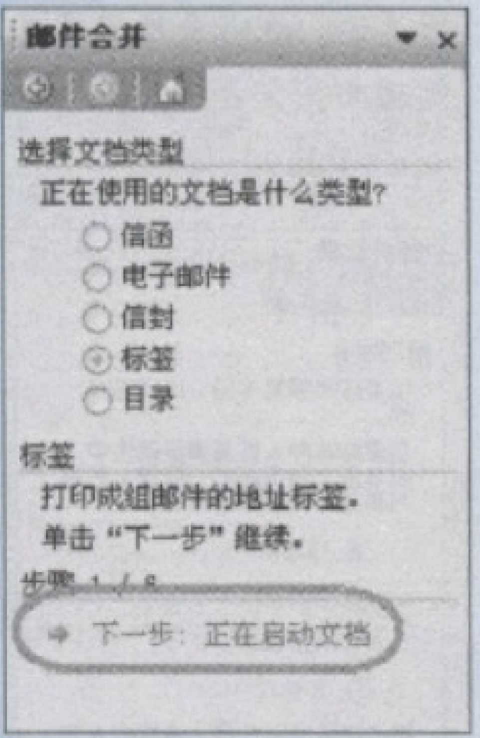


图17

2.在"选择开始文档"单选框中选择"更改文档版式"，然后单击"标签选项"设置标签属性（图17）。在弹出的"标签选项"对话框的"打印机信息"框中，选择"激光和喷墨"，在标签信息框中选择"2160"，然后单击"确定"按钮完成设置。

3.Word的编辑窗口划分为一个表格，选择"下一步：选取收件人"。单击"浏览"选择收件人列表信息。选择前面操作中保存的"通讯录"数据源，或者导出的地址信息文件，单击"打开"按钮。打开"邮件合并收件人"对话框，选中全部的收件人，单击"确定"按钮进行标签主体部分的编辑。

4.单击"下一步：选取标签"进入邮件合并向导的下一步操作。在"选取标签"栏中，单击"其他项目"，打开"插入合并域"对话框。在打开的"插入合并域"对话框中，首先在"插入"单选框中选择"数据库域"。再选中"邮政编码"，单击"插入"按钮完成插入（图18）。设置"邮政编码"为左对齐。

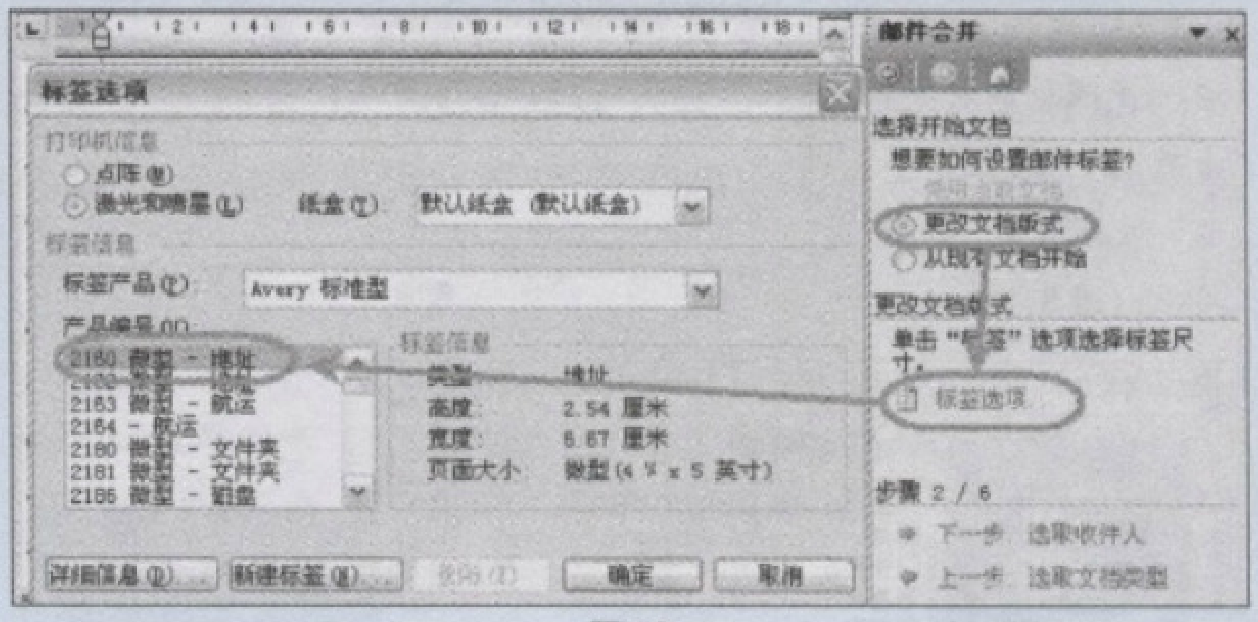


图18

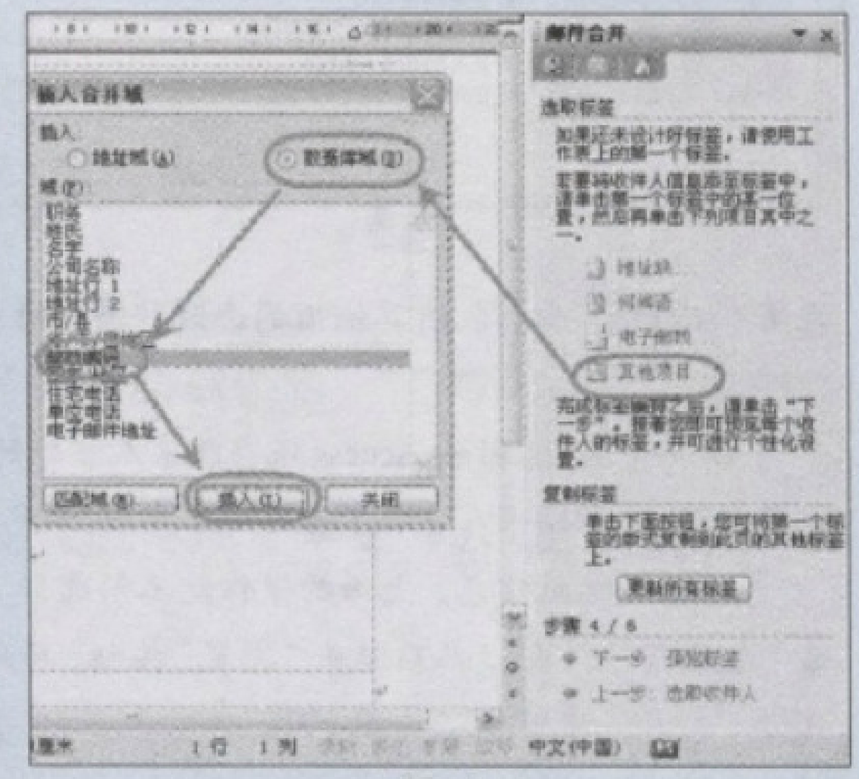


图19

5.回车换行，在第2行顺次选中"省/市/自治区""市/县""地址行"，单击"插入"按钮完成地址行的插入。在第3行姓名行中输入"姓氏"和"名字"，并在姓名后加入一个"（收）"字。设置姓名部分的字号为"四号"，字型为"加粗"（图19）。

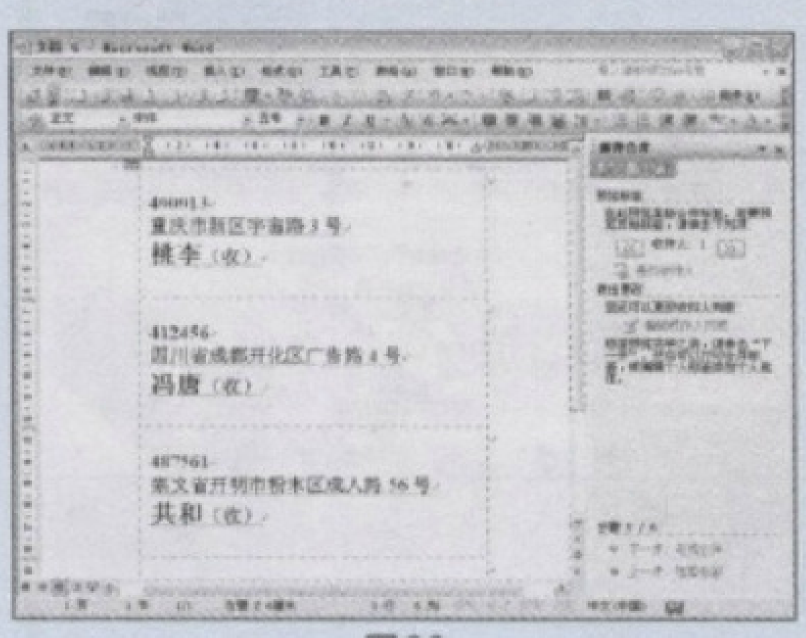


图20

6.直接将第一个标签中的插入部分粘贴到后面标签的"Next Record"之后，然后单击"下一步：预览标签"进入下一步操作（图20）。确定标签中的数据域的信息已经插入后，选择"下一步：完成合并"。再选择"文件"→"保存"菜单项，输入文件名为"信封标签"，单击"保存"按钮保存文档。至此，标签合并的制作完成了。

Microsoft Office Word 2003

编者按： “流氓软件”这个提法，应该不是最近才出现的，不过对于这个提法的关注度，现在是越来越高了。本期特别给出一篇应对“流氓软件”的文章，提供给大家一种解决方法。小编我觉得，对于“流氓软件”这个问题，只争论是没有用的，软件是人做出来给人用的，做得友善一些应该是最基本的要求了。

本期推荐文章

■给Google增加“记忆芯片”
■Google快照突破有绝招
■在线中文输入法随叫随到
■“Alt+Tab”也玩新花样

给 Google 增加“记忆芯片”

■辽宁 蓝色海岸

Google可能是我们用的最多的搜索引擎，是查找资料的得力助手。但是，Google却不具备记忆功能，我们刚刚搜索到的资料，它转眼就忘记得一干二净。因此，往往是查了半天的资料，由于一时疏忽忘记记录下网址，等回过头来再想查看，只能重新输入关键字来查找，要不就得从众多的IE历史记录中一一翻找，费时费力。许多网友往往会无奈地说：要是Google能长点记性就好了！现在我们终于可梦想成真了！日前，Google推出了一项名为“搜索记录”的服务，我们可利用它给Google增加一个“记忆芯片”。

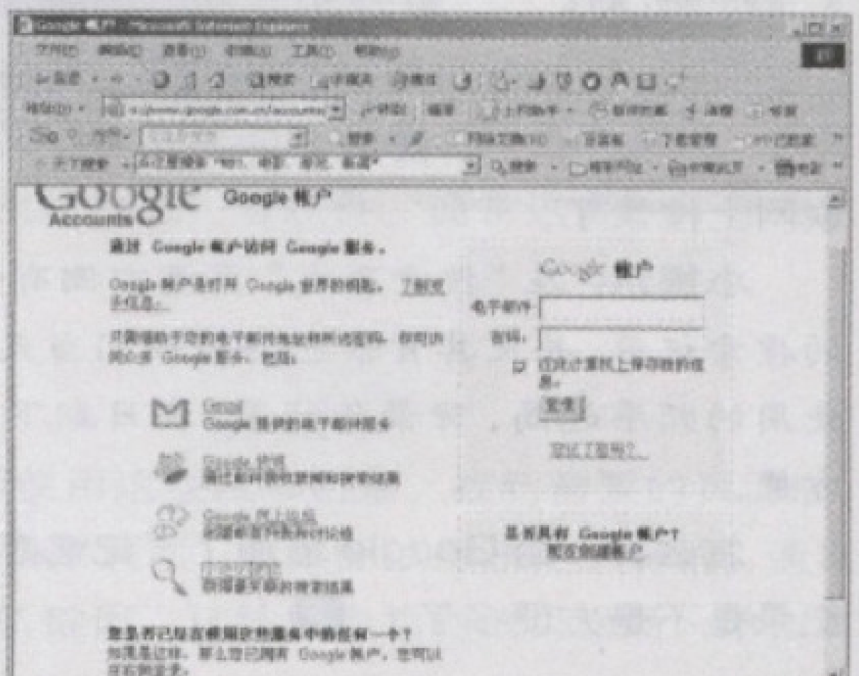


图1

一、注册开通Google“搜索记录”服务

默认情况下，Google并未开通该项服务，用户只能通过注册的方法来开通这项服务。一听注册，许多用户头都大了，没关系，只需简单几步就可以了。

第1步：启动IE，在IE地址栏中输入“Http://www.google.com.cn/accounts/”，回车后进入用户登录界面（**如图1**），点击登录对话框下方的“现在创建帐户”按钮。

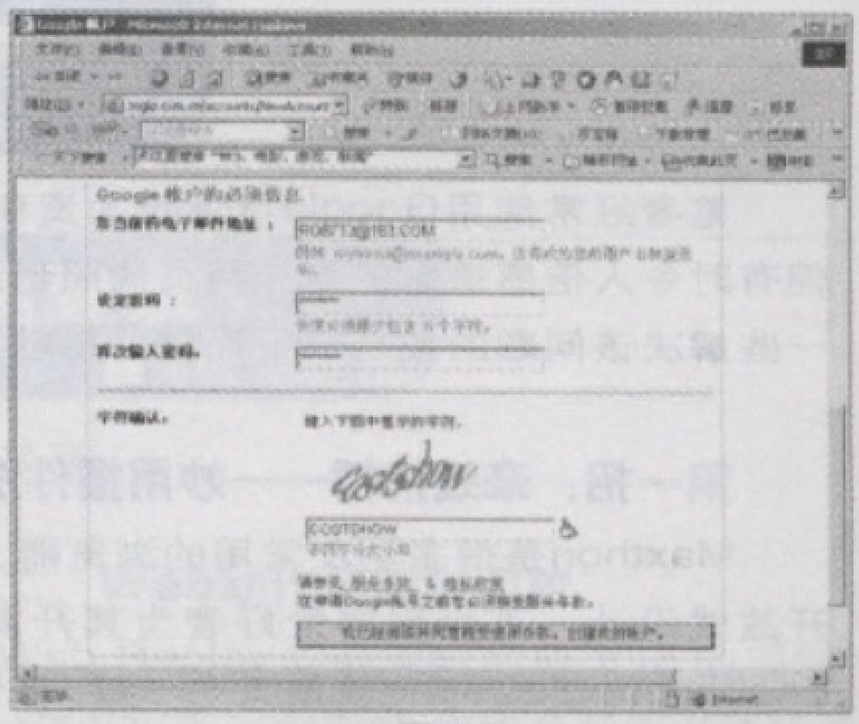


图2

第2步：接下来进入注册页面，按通常注册邮箱的方法输入各种信息，在这里需要注意的是用户名不能任取，要用自己已有的邮箱地址作为用户名，填写完毕，点击“我已阅读并同意接受使用条款，创建我的帐户”按钮即可（**如图2**）。

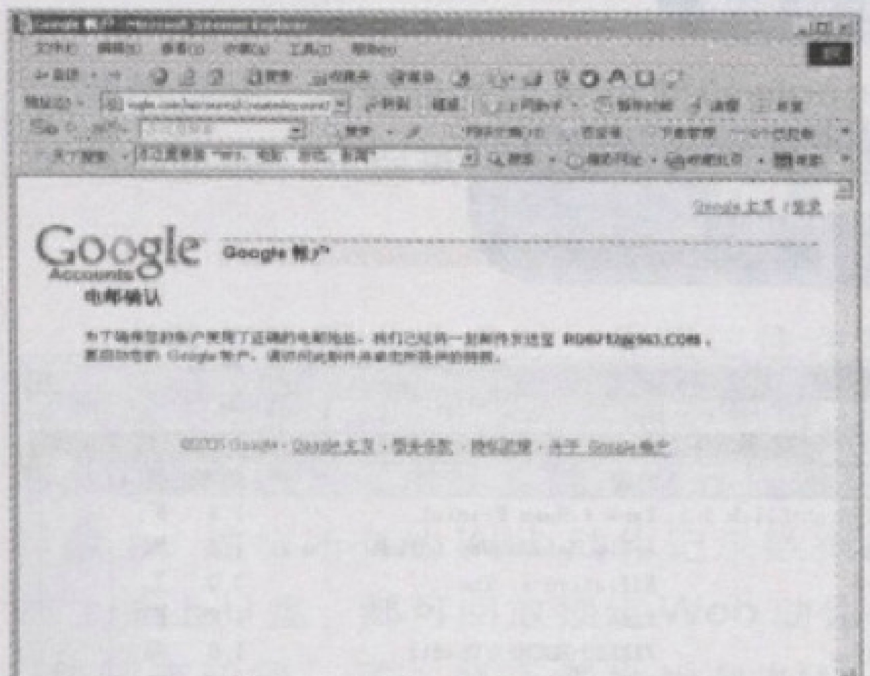


图3

第3步：重新进入第1步所示的登录页面，以刚才注册的用户名和密码登录进来，这时会让你对帐户进行确定，点击“要将确认电邮重新发送到XXXXX（你的邮箱地址）”后的“单击此处”链接。好了，现在你注册时使用的邮箱中会收到一封确认信（**如图3**）。

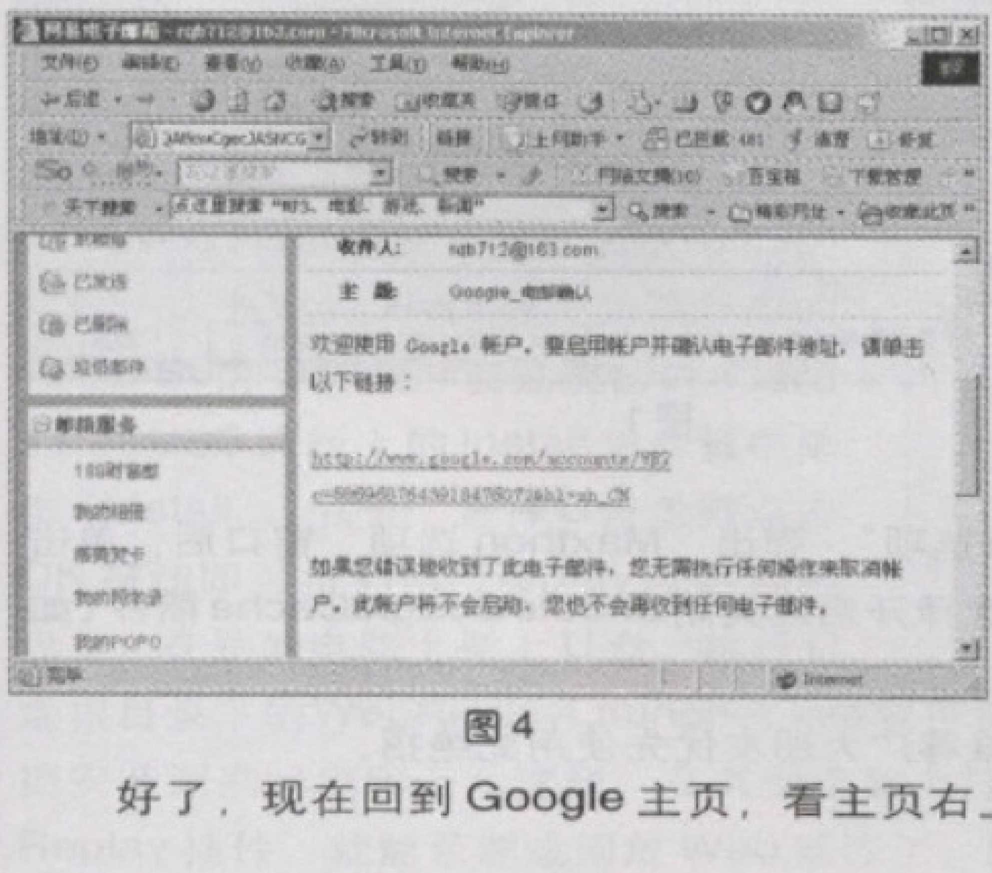


图4

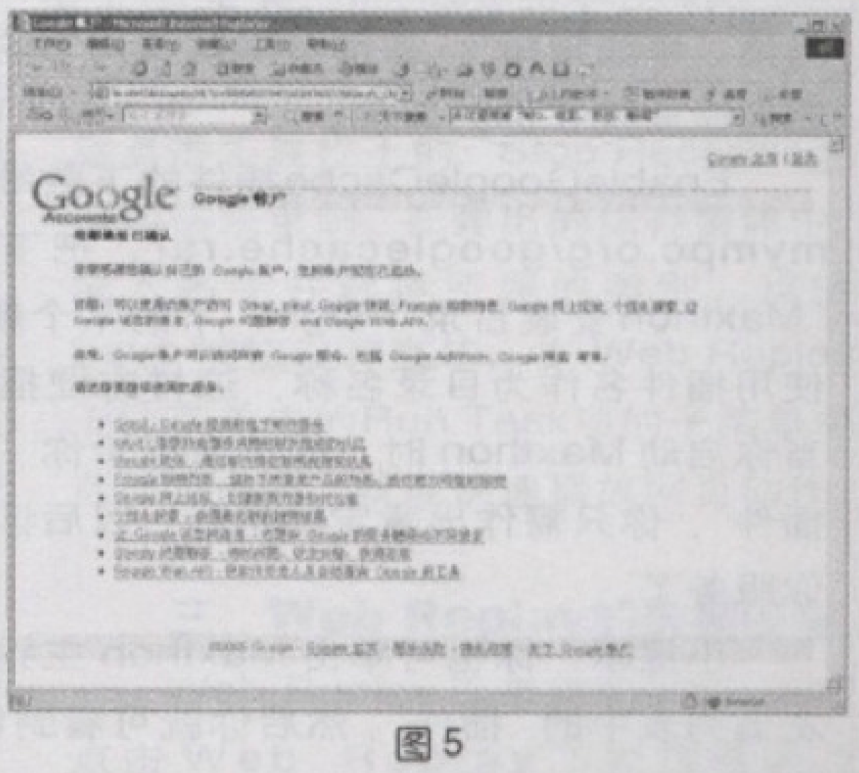


图5

第4步：登录到邮箱，收取这封信。在这封信中会有一个确认链接（**如图4**），点击它，这时会链接到Google帐户已确认页面，最后选择其中的“个性化搜索”服务就可以了（**如图5**）。

好了，现在回到Google主页，看主页右上角多出了“搜索记录”功能，我们成功了！

二、让“搜索记录”服务为我们服务

Google“搜索记录”功能的使用比起注册来十分简单，你只需按通常的方法来使用Google，完全可忽略“搜索记录”功能的存在。Google“搜索记录”服务会默默地在后台记录下所有的搜索过程。那么，当需要使用曾查找过的内容时该怎

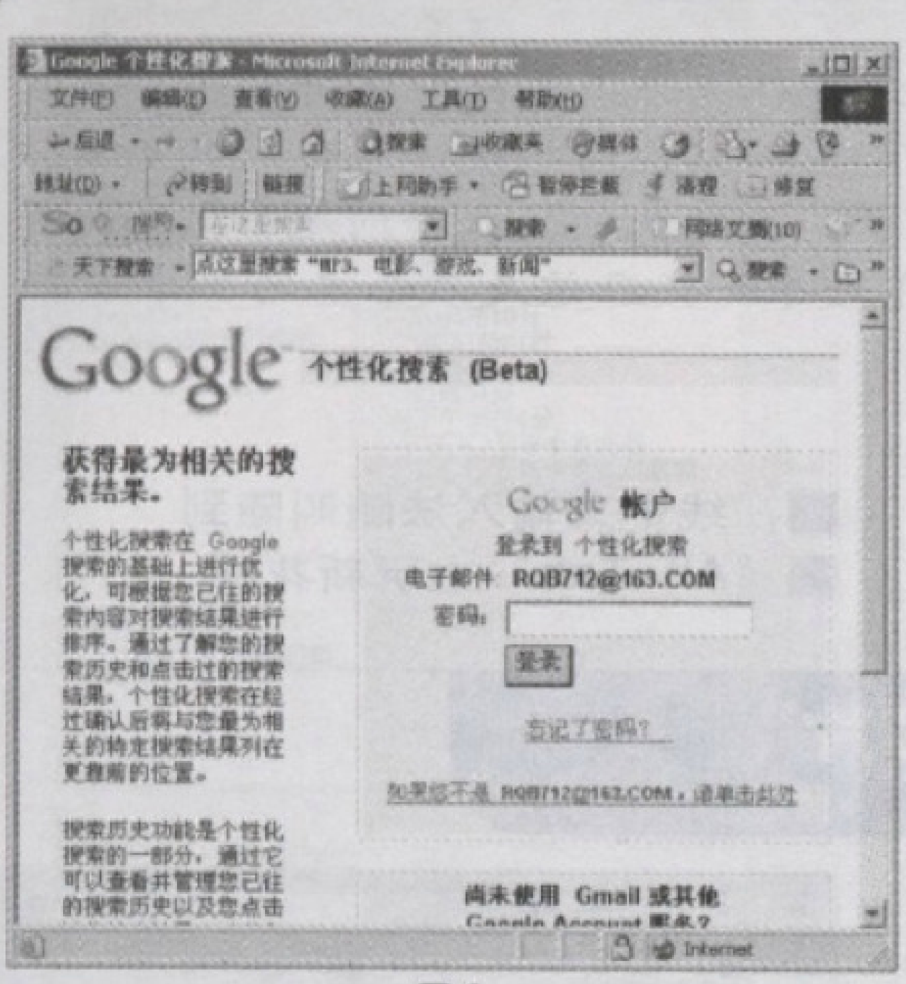


图6

么办呢?

第1步：输入你的帐户、密码登录到Google，点击右上角的"搜索记录"**(如图6)**。

第2步：接着来到"搜索历史"页面，哈哈！曾找搜索的关键字全部按时间顺序——列队等候我们的挑选。在搜索结果页面中曾访问过的页面，在这里会显示访问的时间和网站地址。如果你在搜索结果页面，并未点击搜索结果链接，那么在搜索历史页面中会显示：不含点击结果的搜索**(如图7)**。

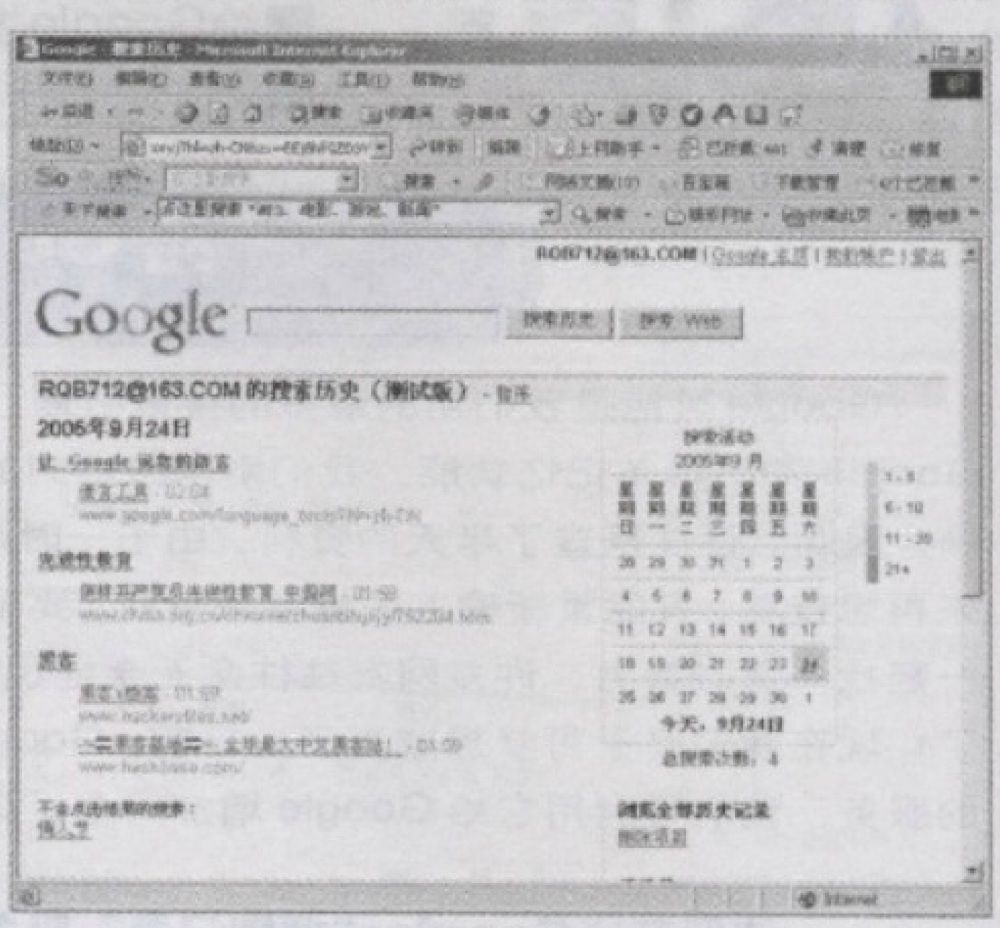


图7

第3步：如果你要在搜索历史中查找自己曾搜索到的资料，那么，输入欲查找的关键字，点击"搜索历史"按钮，就可只在以前的搜索历史中查找网页内容。如果单击"搜索Web"按钮，那么就是要在整个互联网上搜索了。

小提示：在"搜索历史"页面右侧有一个日历，上面会显示我们每天的搜索记录，并且其背景色会随我们当天使用Google的频率变化而变化。使用的频率越高，背景色越深。在日期下方会显示当天总的搜索次数，很方便。

怎么样，给Google增加了"记忆芯片"，我们要再查找曾搜索过的记录是不是方便多了？

Google快照突破有绝招

■福建 陈旭波

笔者经常使用Google搜索技术资料，对于一些暂时无法打开的重要网页，Google的网页快照就是我的"救命稻草"，但有时令人倍感遗憾的是，网页快照也无法正常打开，这大大影响了我的学习和工作效率。经过一番研究，笔者总结了一些解决该问题的技巧，下面就"奉献"给大家，希望对遇到同样困难的朋友有所帮助。

第一招：牵线搭桥——妙用插件法

Maxthon是很多朋友常用的浏览器，该浏览器使用了开放式设计，不少程序爱好者为其开发了第三方插件，EnableGoogleCache就是其中一款。当你单击Google搜索网页上的快照链接时，EnableGoogleCache就会自动为你"牵线搭桥"，在后台默默使用它的本领，然后将快照页面呈现在你的面前。

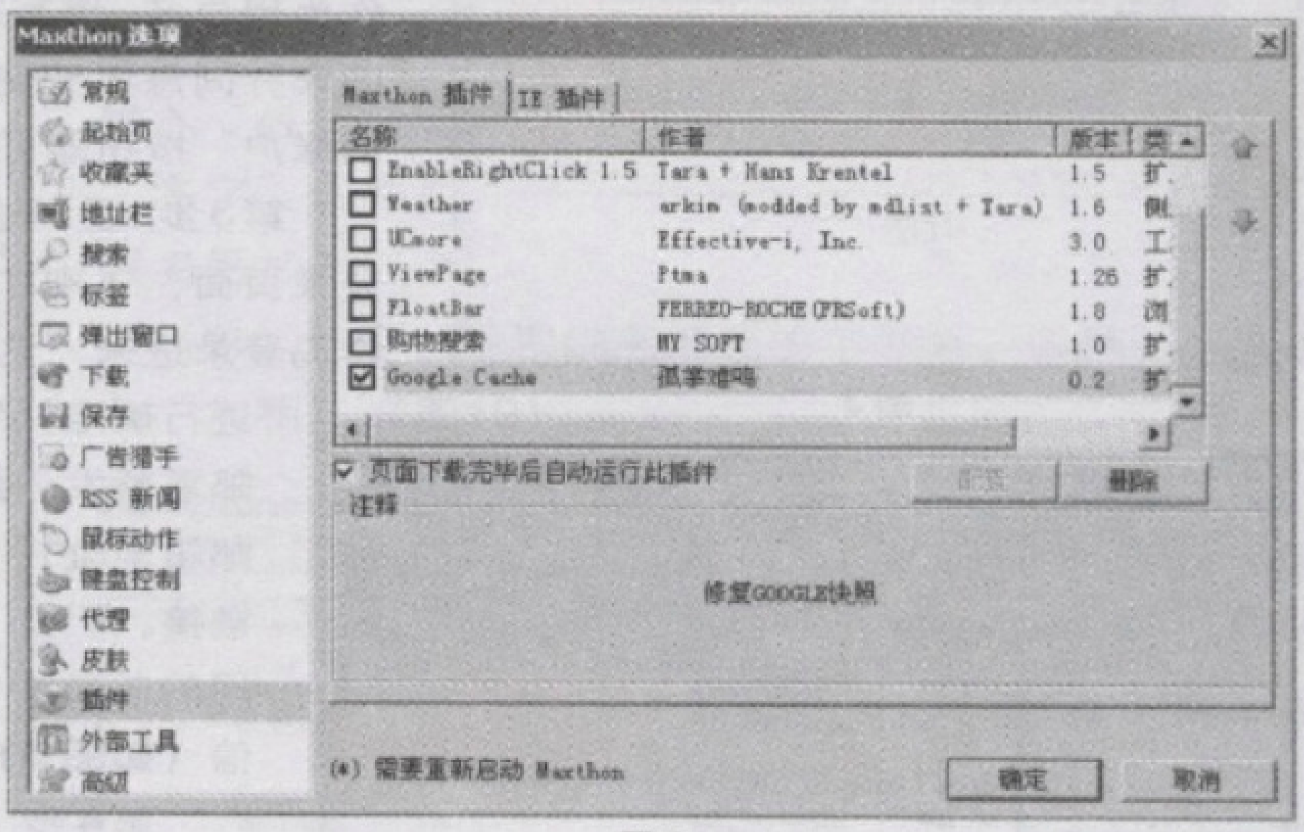


图1

EnableGoogleCache插件的下载地址是http://www.mympc.org/googlecache.rar。把下载文件解压缩到"Maxthon安装目录\Plugin"下的某个新建子目录（一般使用插件名作为目录名称，这样方便插件目录的管理）。当你启动Maxthon时，软件会提示你"是否自动加载该插件"，你只需作出肯定的选择，以后该插件就会自动为你服务了。

小提示：你也可单击Maxthon主界面上的菜单"选项"→"Maxthon选项"，弹出"Maxthon选项"窗口后，单击左侧列表中的"插件"，然后你就可看到Maxthon插件列表了，在这里你可选择开启或关闭EnableGoogleCache插件(**如图1**)。

经笔者试验，该招是浏览Google网页快照最方便、最有效的方法，推荐广大朋友优先使用此绝招。

第二招：借力打力——善用代理法

对于一些无法访问或访问速度慢的网页，使用代理服务器往往可带给我们惊喜。同理，对于无法访问的网页快照，我们也可尝试一下代理服务器。但关键的问题在于，怎样找到速度快、可正常使用的代理服务器？不要着急，以下笔者就

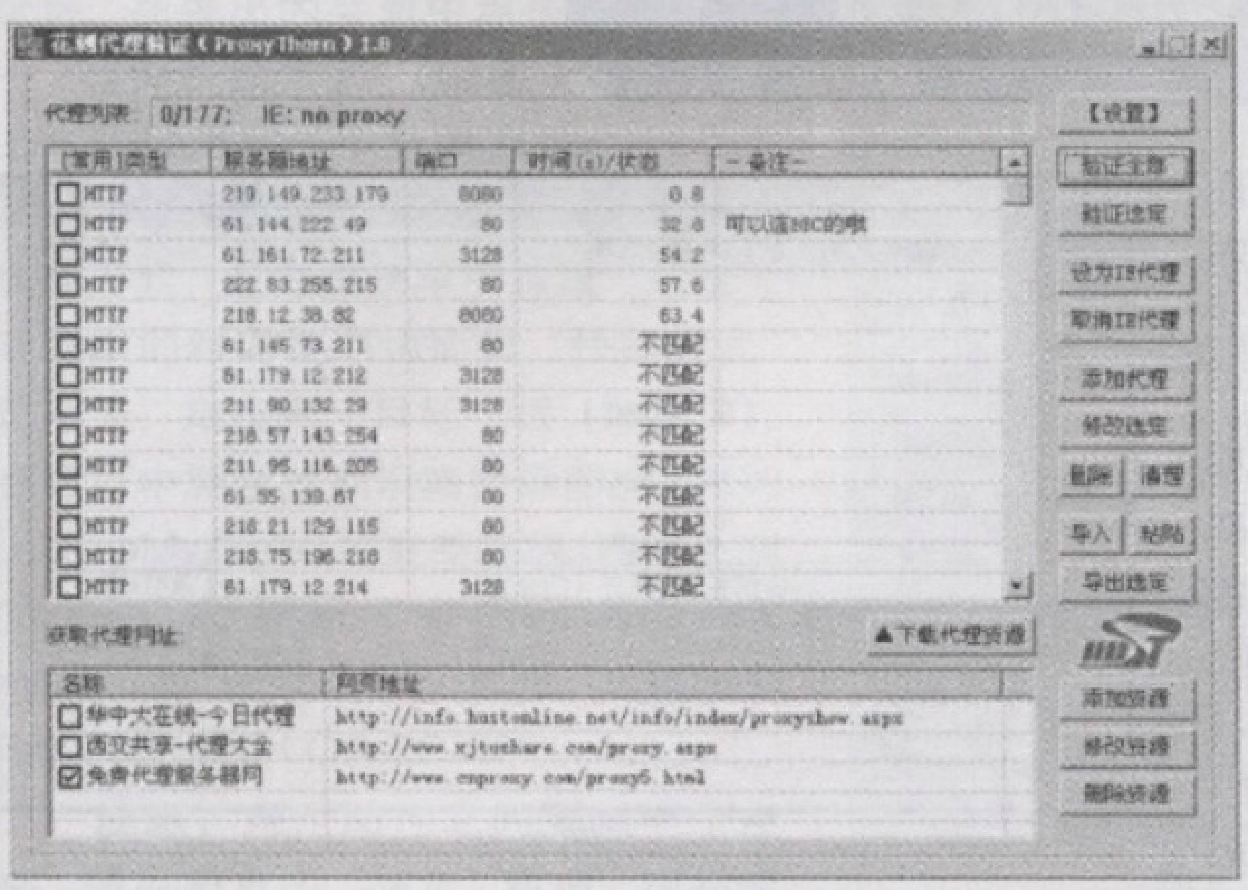


图2

为你介绍寻觅代理的方法。

通过关键词“代理服务器 公布 列表”，你可找到众多与代理服务器相关的网站。打开这些相关的页面后，你要特别留意更新日期、速度等信息，优先选择更新日期近、速度快的代理。如果你还想进一步验证这些代理的有效性，可使用“花刺代理验证”这款软件（下载地址为http://download.pchome.net/internet/server/proxy/18427.html）。在该软件的主界面（**如图2**），单击右下角的“添加资源”，将你找到的代理发布网址填写进去（比如http://www.cnproxy.com/proxy1.html），返回到主界面后，单击“验证选中”，软件将对刚才添加进去的代理资源进行验证，速度快慢等信息一目了然。如果你要让IE使用某个代理，可在列表中选中该代理服务器，然后单击右侧的“设为IE代理”。

同一个代理服务器，在不同地区或不同时间，可能会有不同的速度效果。一般情况下，我们需要多个代理服务器才能满足要求。为了方便在多个代理服务器之间进行切换，大家可使用Maxthon、GreenBrowser、TT等支持多代理的浏览器，也可使用“花刺代理验证”等软件，通常这类软件都提供多代理切换功能。

第三招：借尸还魂——改用其它搜索引擎

目前，不少搜索引擎提供网页快照功能，如果Google快照无法访问，我们可使用这些搜索引擎，找到需要的页面后，然后借用它们的快照功能。这种“借尸还魂”的方法，虽然看到的不是Google的快照页面，但实际效果还是一样的。通常我们可将需要的网页标题复制下来，然后粘贴作为其它搜索引擎（比如百度）的关键词，从结果中找到该页面后，单击其下的快照链接即可。

小提示：事实上，有些搜索引擎在后台使用的就是Google搜索，大家可实际体验一下。

怎么样？还为Google快照无法使用而感到烦恼的朋友，请用以上三招为你排忧解难吧。

插上U盘——实现Web快速登录

■河南 郭建伟

当我们在网上冲浪时，需要记住许多在线密码（例如Webmail、论坛等登录密码），这是令人厌烦的事情。Web Replay是款优秀的Web动作记录器，擅长记录和管理所有在线密码。Web Replay能将自身安装到U盘上，这样所有的Web动作记录数据都存放到U盘上，不管到哪台电脑上插上U盘，都可回放预定Web动作并自动完成登录，U盘就升级成“移动密码箱”了。其下载地址是http://www.deskperience.com/webreplay/Setup/WebReplaySetup.exe。

一、安装Web Replay到U盘

Web Replay安装完成后成为IE的插件，点击Web Replay下拉菜单中的“USB Support”项，在设置窗口（**如图1**）的USB面板上的Install组合框中单击“Install...”按钮，选择U盘盘符点击OK按钮即可将Web Replay安装到闪盘上。在别的电脑上插上U盘，执行U盘根目录下的WebReplayLauncher.exe就可将Web Replay及其任务数据安装到别的电脑上，这样，在其他电脑上打开IE浏览器并激活Web Replay插件，就能录制或回放Web动作了。同时利用设置窗口的USB面板中的“Local storage to USB drive”组合框中的“→ USB”按钮将本地任务数据转移到U盘上，利用“USB to local storage”组合框中的“USB →”按钮将U盘上存储的任务数据复制到本地，从而实现记录数据的共享。

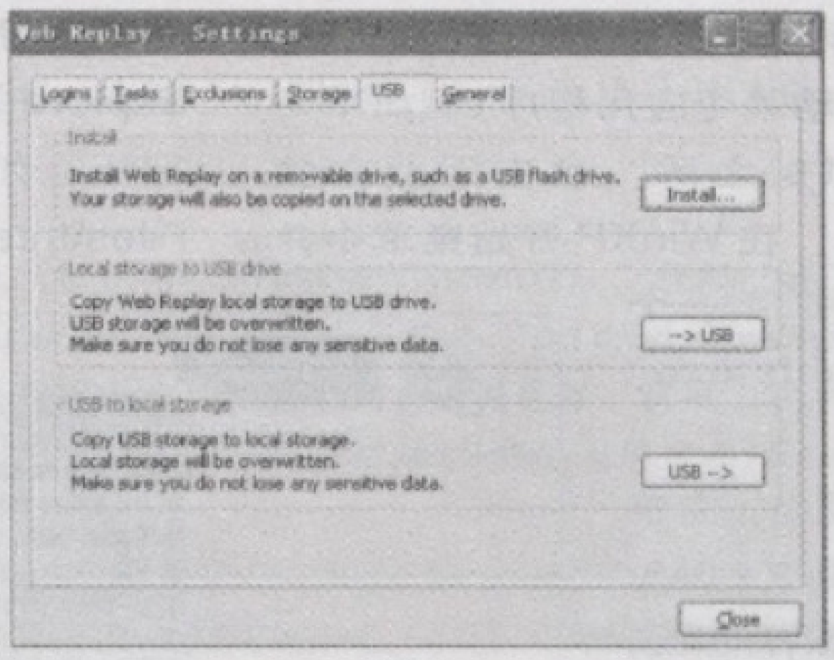


图1

二、Web动作录制和回放

Web Replay安装完成后成为IE的插件，Web Replay将一个Web动作录制的过程称为任务。点击Web Replay工具栏上的“Record Task”按钮开始录制Web动作，完成后点击工具栏上的“Stop Recording”按钮结束录制。在弹出的保存窗体中，输入名字并选择所属的类别，点击Save按钮保存完毕。在Web Replay下拉菜单中的Run Task项的子菜单中选择任务名，就能快速播放网页动作。

三、Web Replay的数据安全

Web Replay设有密码保护功能。点击Web Replay下拉菜单中的“Change Master Password”项，在密码设置窗口中输入密码。点击下拉菜单中的“Lock Web Replay”项，就能锁定Web Replay，点击“Unlock”项解除锁定。并且每次使用前要点击工具条上的“Start Web Replay”按钮，输入密码后才能激活Web Replay。

试办公备

在线中文输入法随叫随到

■山东 贾培武

你临时使用他人电脑，却发现其中没有安装自己顺手的中文输入法，比如五笔输入法。现安装吧，有些不太值，再说时间也不允许，而且一般人都不会愿意别人往自己电脑里随便装软件。那该怎么办呢？

这时，你可请网络帮忙。具体来说，只要该电脑能上网，你就可用浏览器登录“JustInput.com免安装的在线中文输入法”这个网站。该网站提供了简体拼音、简体五笔、简体双拼、简体注音和简体仓颉等5种输入法，单击要使用的输入法，比如单击“简体五笔”，随后，在打开的“JustInput 简体五笔”页面中就可输入汉字了。输入完毕后，单击“复制全文”按钮（**如图1**）即将输入的文本复制到“剪贴板”中，然后，你就可将这些内容粘贴到需要的位置了。

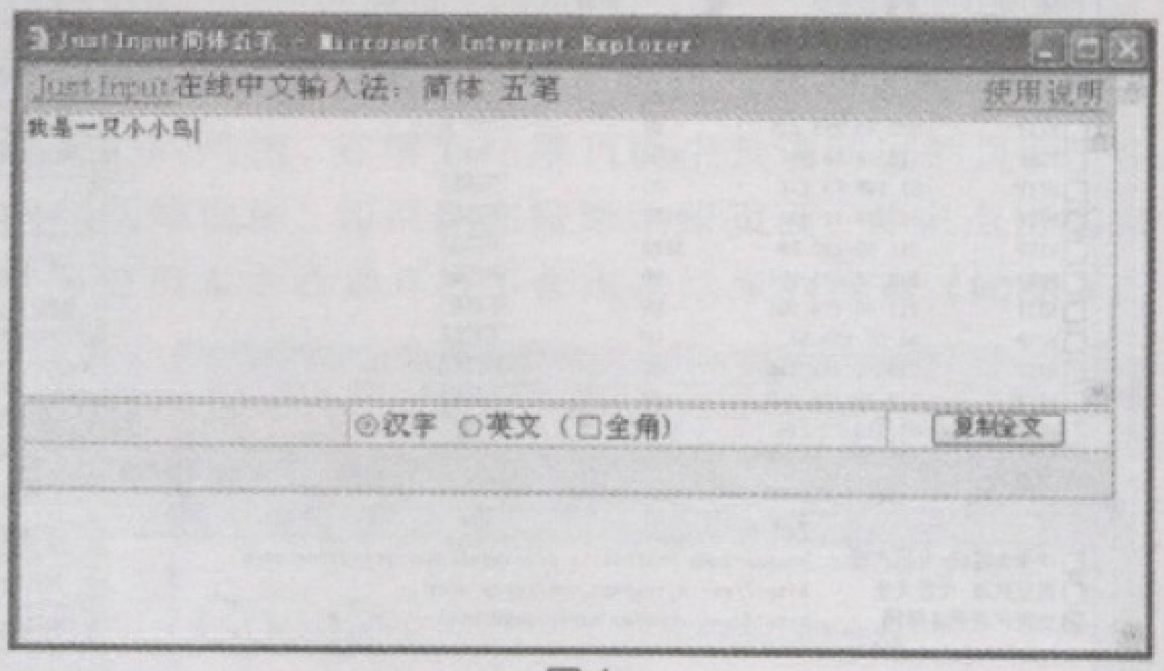


图1

怎么样，既解决了你的难题，又没有乱动他人的电脑，两全齐美，何乐而不为？ P

防范恶意攻击又一招：降权执行网络程序

■安徽 李红

我们平时使用电脑时，通常会以系统管理员帐户登入WinXP，这样你对系统就拥有了管理员权限——可随心所欲地修改系统了，例如你可修改注册表、中止取消程序，在%systemroot%\system32目录中创建文件等。具有管理员权限虽然让你很方便，但万一被网上的恶意程序攻击，黑客即可取得相同的权限来恶搞你的系统，因此常用的网络程序（例如浏览器、邮件软件）就需要降低权限，以一般使用者或“受限”权限来执行，以免成为恶意程序的入侵管道。

一、DropMyRights能帮你降低权限

微软推出的DropMyRights软件（下载地址为http://nj.onlinedown.net/soft/26509.htm）可帮你实现上述目标。当你以系统管理员权限登入Windows后，利用这个小工具，就可以较低的权限（一般使用者、受限帐户）执行某个应用程序（例如IE、Outlook Express），使你在执行该程序时取消部分密钥令牌和特权，对WinXP系统没有任何控制权，从而提高了电脑的安全性。

DropMyRights能降低权限执行某个应用程序，是通过以下方法实现的：首先它提取当前用户的令牌，从该令牌中删除各种特权和SID（即降低权限），然后再使用该令牌启动某个应用程序（例如IE）。

从网上下载了DropMyRights之后，点击下载文件DropMyRights.msi开始安装，安装完毕，在WinXP开始菜单中并没有该软件的菜单，只是在硬盘上多了一个DropMyRights目录，内有DropMyRights.exe、Stdafx.h和其他2个.cpp文件。

软件默认会安装在“我的文档”目录中，完整路径为“C:\Documents and Settings\用户名称\My Documents\MSDN\DropMyRights\DropMyRights.exe”，如果你想把软件复制到其他目录，只需将DropMyRights.exe复制到该目录中即可。

DropMyRights是一个命令行程序，需要在DOS下运行。DropMyRights命令格式为：DropMyRights {path} [N|C|U]

你可在DropMyRights命令行的末端，添加以下命令行参数：

Path

要降低权限执行的应用程序的完整路径。

N

表示以一般使用者（默认情况下）身份执行应用程序。该参数可省略。

C

表示以受限用户（客户级）身份执行应用程序。

U

表示以非信任用户身份来执行应用程序。如果你使用了该参数，可能会导致许多应用程序无法运行。

二、实战操作

下面我们以IE浏览器为例，介绍降低权限执行IE的方法。在WinXP中进入DOS状态下，进入DropMyRights安装目录，然后输入DropMyRights命令来降低权限执行某个应用程序，例如你输入命令DropMyRights C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE将以一般使用者身份执行IE，如果你输入了"DropMyRights C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE C"命令，该命令最后带了一个C参数，则表示以“受限用户”权限来执行IE。

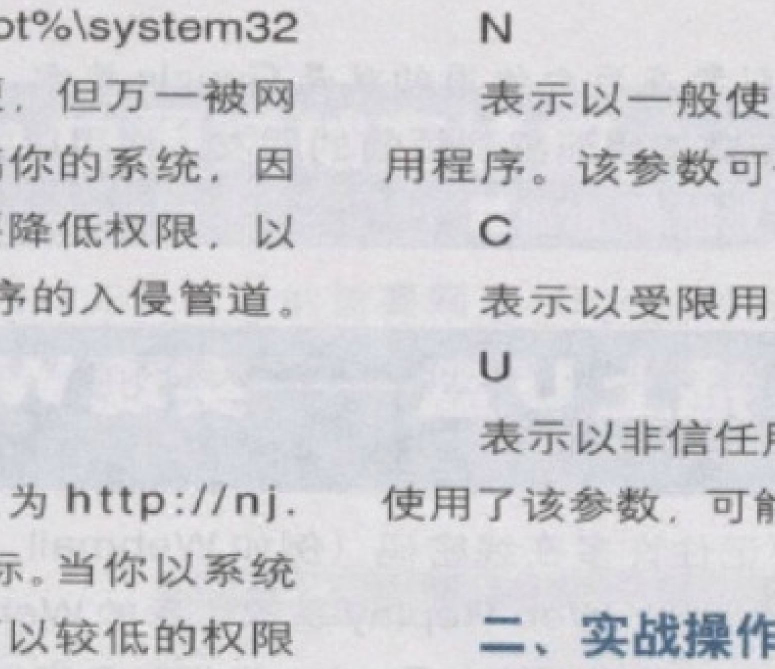


图1

为了操作简便，我们可采用建立快捷方式的方法，以后只要双击图标，就可以一般使用者身份执行IE了。

1.给程序建快捷方式法

首先进入这个易受攻击的应用程序（例如IE）安装目录，找到该程序的主执行文件（例如IEXPLORE.EXE），然后点击选择该文件，右击

鼠标，在弹出的菜单中点击“发送到”→“桌面快捷方式”（**如图1**），在桌面上给该程序建一个快捷方式。

接下来在桌面上，右击刚才生成的快捷方式，在右键菜单中点选“属性”，在弹出的对话框中切换到“快捷方式”选项卡，定位到“目标”栏（**如图2**），在方框中原来的预设路径最前面，再加上DropMyRights的完整路径（两者之间要空一格），例如"C:\1\DropMyRights.exe" "C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE"。

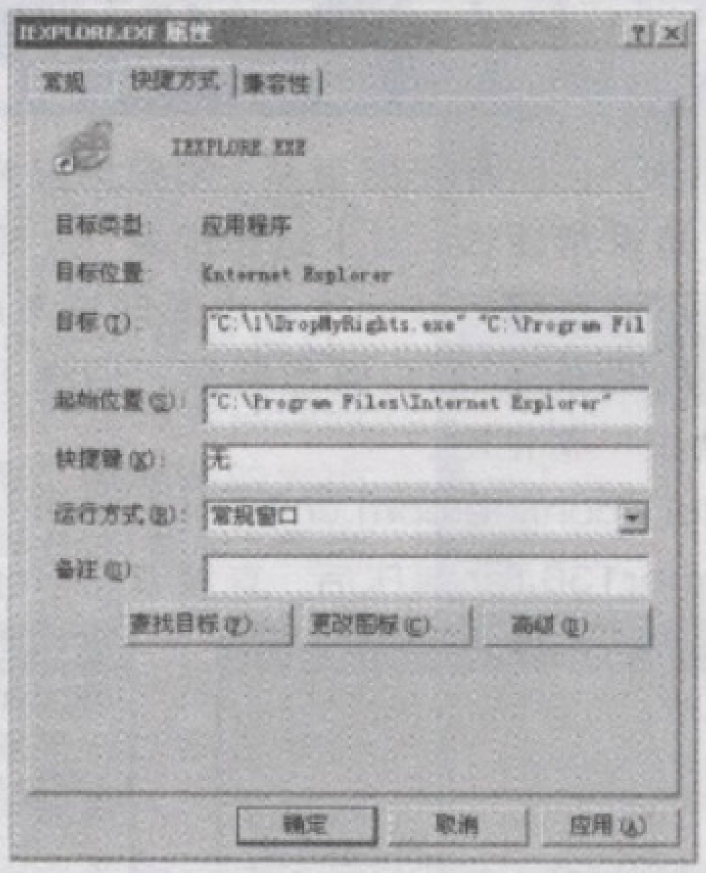


图2

注意：两个路径之间要加一个空格，最后再点击“确定”完成。现在你回到桌面，就会发现原来的IE快捷方式图标发生了明显的变化，如果你不习惯，可在刚才的对话框中按下“更改图标”，恢复原来的快捷方式图标。

以后在桌面上只要双击这个IE快捷方式图标，DropMyRights就会自动以较低的权限（例如一般使用者）身份来执行IE，降低了IE被恶意程序攻击的风险。

2.新建快捷方式法

首先要在桌面上创建一个快捷方式。在桌面上右击鼠标，点击“新建”→“快捷方式”，出现一个向导，点击“浏览”找到DropMyRights.exe文件（**如图3**），然后按“下一步”完成。

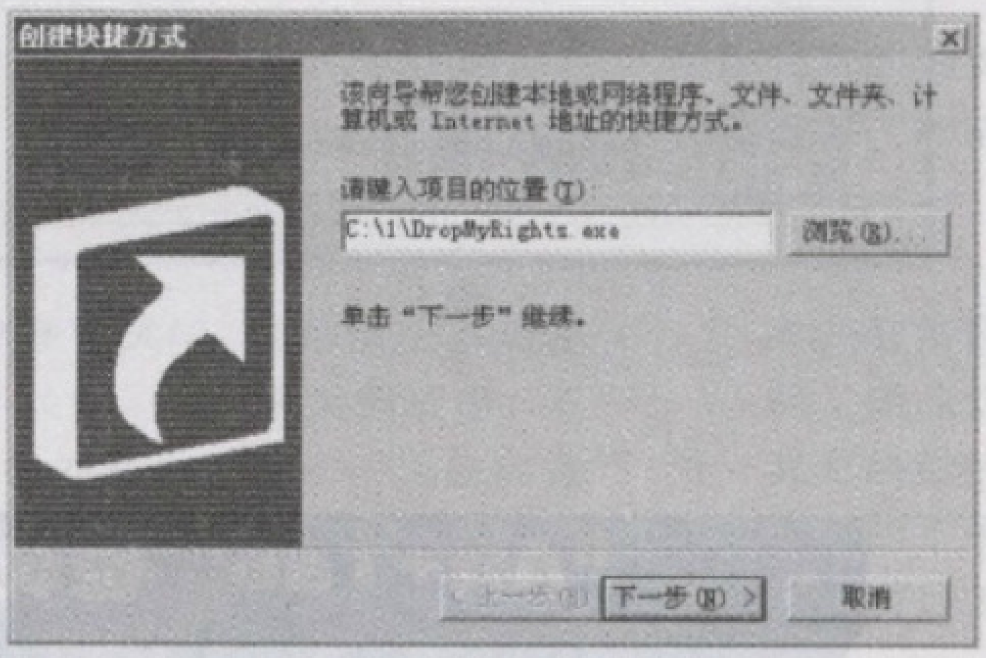


图3

接下来右击刚才建的快捷方式，选择“属性”，在弹出的对话框中输入"C:\1\DropMyRights.exe" "C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE"（两个路径之间要加一个空格），按“确定”退出。

现在应该更改快捷方式名称，改为要降权执行的应用程序名，而非DropMyRights，最后设置一下快捷方式的图标和运行模式。右击该快捷方式，在“快捷方式”选项卡中，将“运行方式”一栏设置为“最大化”，然后点击“更改图标”，选择一个新图标。

以上我们介绍了如何以“一般使用者”权限执行IE，降权运行之后，你并不会感到与平常有什么不同。除了IE，你还应该对其他常用网络程序（例如Firefox、Opera、Outlook）快捷方式作类似的修改，以便防范黑客的攻击。如果你希望以“受限用户”权限执行程序，只要在DropMyRights.exe后边加一个参数C即可。注意以“受限”权限运行，可能会导致你无法下载文件！P

用瑞星杀毒软件查杀首页变种AHK病毒

病毒名称：首页变种AHK（Trojan.StartPage.ahk）

病毒类型：通过网络传播

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

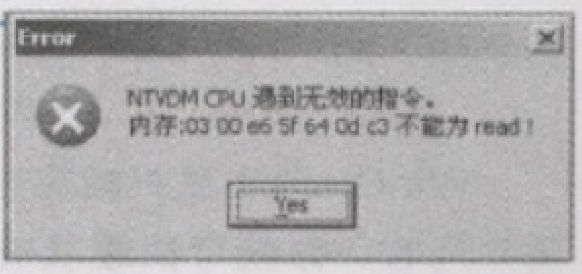
该病毒伪装成MP3文件诱骗用户下载，中毒之后浏览器会被强行修改，电脑运行变慢甚至崩溃，鼠标右键也出现异常等。

首次运行，该病毒会显示一个错误信息。

手工删除

一、结束Explorer.exe进程

由于该病毒会通过系统外壳（Shell）程序加载，因此删除病毒程序前先要结束系统Shell的进程。打开任务管理器，找到Explorer.exe一项，将其结束。结束Explorer.exe进程后，用户的桌面图标和Windows任务栏都将消失。点击“任务管理器”的“文件”菜单，选择“新建任务（运行…）”，输入Explorer.exe，然后确定。



二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，进入Windows系统目录（默认为C:\Windows\System32），找到“hjg7678.dll”文件，将其删除。如果在删除过程中出现Explorer进程非法操作的现象，则执行CMD.exe启动命令控制台，输入“del c:\windows\system32\hjg7678.dll”，删除。

2.该病毒会自动向IE的收藏夹中添加多个非法网站地址。可直接点击IE浏览器“收藏”菜单中的“管理收藏夹”来删除这些快捷方式，也可打开“我的电脑”，找到收藏夹的所在目录（默认为C:\Documents and Settings\[用户名]\Favorites），手工删除这些快捷方式。

三、修复注册表

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\AllFilesystemObjects\shellex\ContextMenuHandlers\SShellExt，将其默认值删除，然后将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID\{E9DCFF4A-DF4B-4DDE-8870-8BA15D74A728}也同时删除。

该病毒会更改IE的首页，只需打开IE重新设置即可恢复。最后重新启动计算机，病毒即被清除干净。

瑞星提示：由于该病毒存在较多数量的变种，并且每一个变种生成文件的位置都不相同，因此这个手工清除方法不一定适用于其他变种。建议用户升级瑞星杀毒软件到最新版本自动查杀此类病毒。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网http://www.rising.com.cn。

将流氓软件一网打尽

■山东 王霞

大凡网民都遇到过不断跳出的广告页面，让鼠标无所适从。如果你经常上网，IE主页被莫名修改，下载时被捆绑了不需要而且还很难卸载的插件等，更是家常便饭。发生这些现象，大都是因为你碰到流氓软件了（虽然被称为流氓软件使这些软件的制作者感到委屈，不过我想软件制作者也要仔细考虑使用者的意愿了）。这些流氓软件大多出身名门，顽固而不断地将自己安装进用户的电脑，用户要想卸载它们难于上青天。如果你正在为如何清理某流氓软件而烦恼，那么就请“流氓软件清理助手”帮忙吧。

“流氓软件清理助手”下载地址http://dl.pconline.com.cn/html/1/6/dlid=14046&dltypeid=1&pn=0&.html。这是一款绿色软件，无需安装，将RogueCleaner136.rar解压后，直接双击RogueCleaner.exe即启动软件，然后单击“设置”选项卡，选中要清除的流氓软件前的复选框（**如图1**），接下来单击“清除流氓软件”选项卡，单击“检测”按钮，之后再单击“清理”按钮（**如图2**），立即就可将选择的流氓软件清除出你的电脑了。P

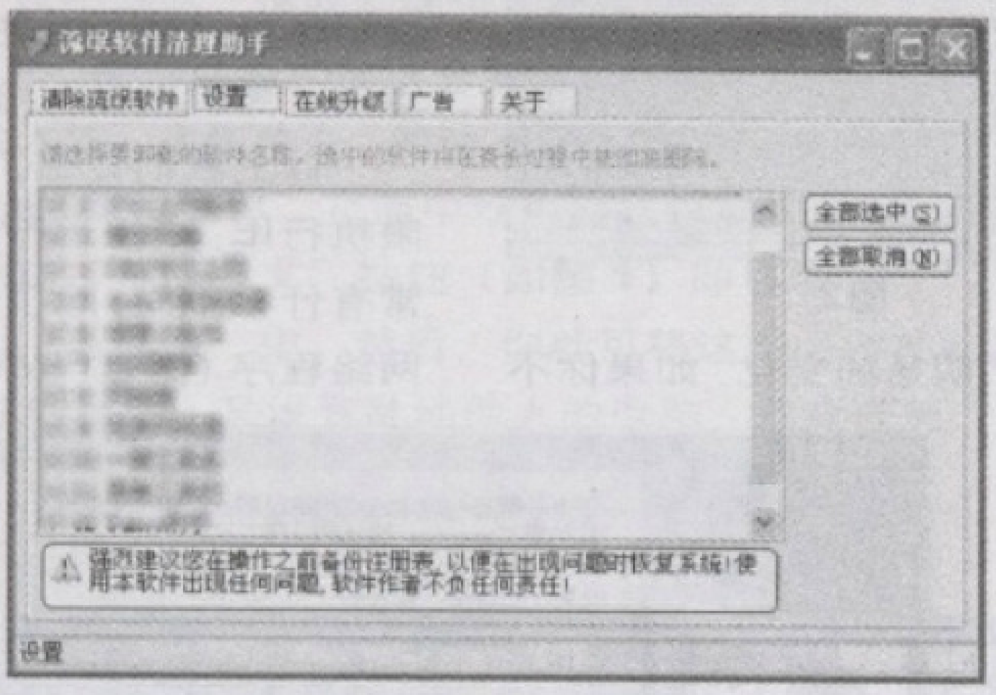


图1

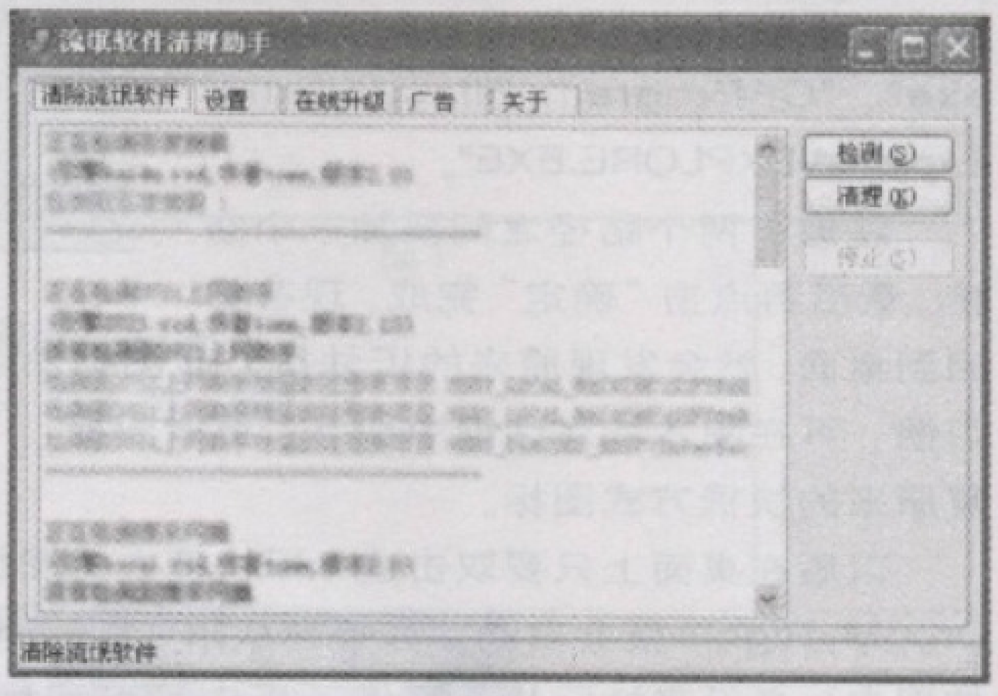


图2

“Alt+Tab”也玩新花样

■辽宁 QS

在宽带网络日益普及的今天，很多用户都有在工作的同时上网查找资料、浏览信息、用IM和朋友或同事交换意见的习惯。这样，任务栏上往往密密麻麻布满了各式各样的图标。要在各个应用程序窗口之间切换，我们往往用“Alt+Tab”组合键，如果在同一时间打开的窗口较少，这样切换还是很方便的；但如果打开的窗口较多，就显得不方便了，因为往往会有数个标题相同的窗口，往往不知道哪一个才是我们需要的，只能一个个尝试。不过，借助一款小工具——WinGlance（下载地址是http://www.usablelabs.com/downloadWinGlance.html），我们可轻松解决窗口过多、切换不方便的麻烦，给“Alt+Tab”玩点新花样。

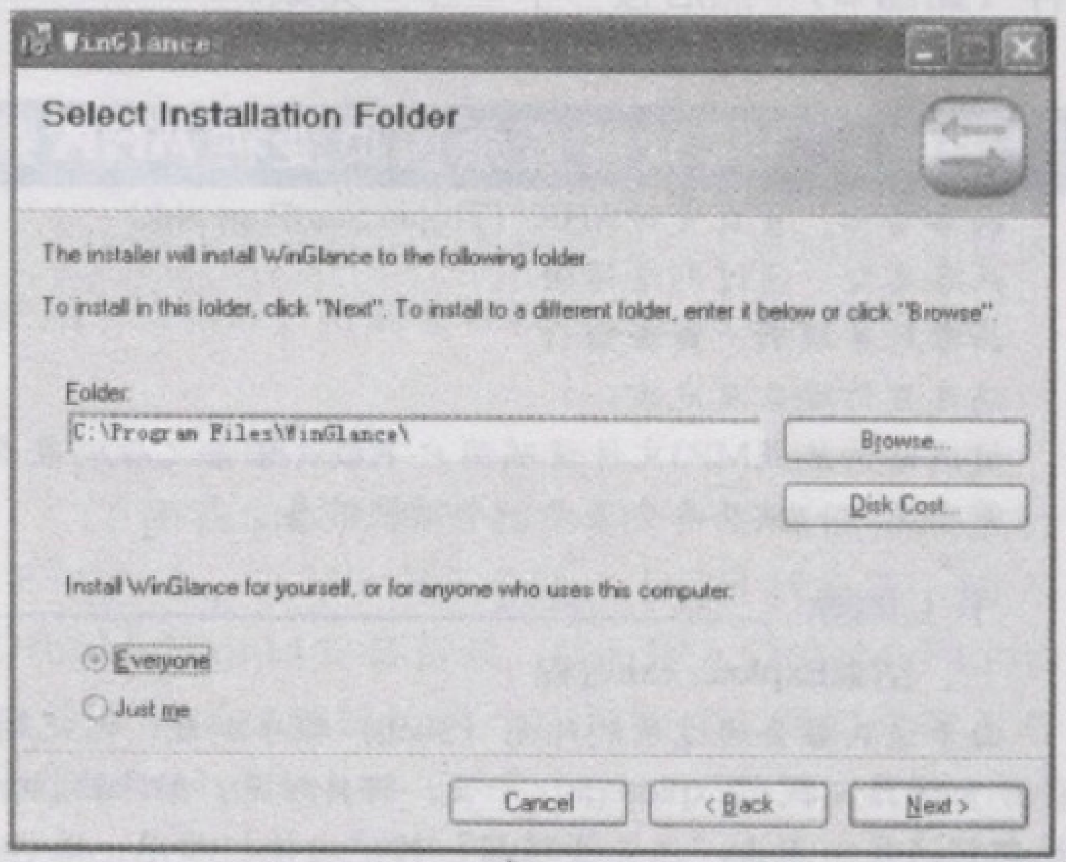


图1

WinGlance是一款可预览当前窗口内容的软件，通过预览到的窗口内容，你就可快速准确地切换到目的程序的窗口。

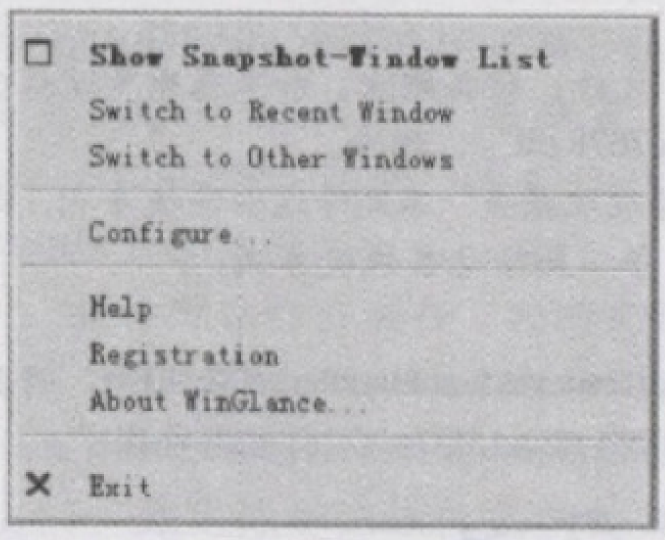


图2

一、软件的安装

下载完毕，双击执行安装程序，在弹出的安装向导窗口中同意协议，点“Next”，在出现的用户选择窗口中，为了保证当前计算机中的每一个用户都能使用WinGlance，建议点选“Everyone”（每一个人），当然如果你不希望其他用户使用WinGlance，可点选“Just Me”（只有我），然后一路“Next”即可（**如图1**），在这里不再赘述。安装完毕，WinGlance会自动最小化到任务栏系统托盘区。在系统的任务栏中会增加一个WinGlance的图标，单击（单击鼠标左右键都可以）该图标（**如图2**），可进入WinGlance的“Configure...”菜单，勾选“Enable Mouse Gesture”（**如图3**），可在进入窗口预览界面时使用鼠标进行相关操作。

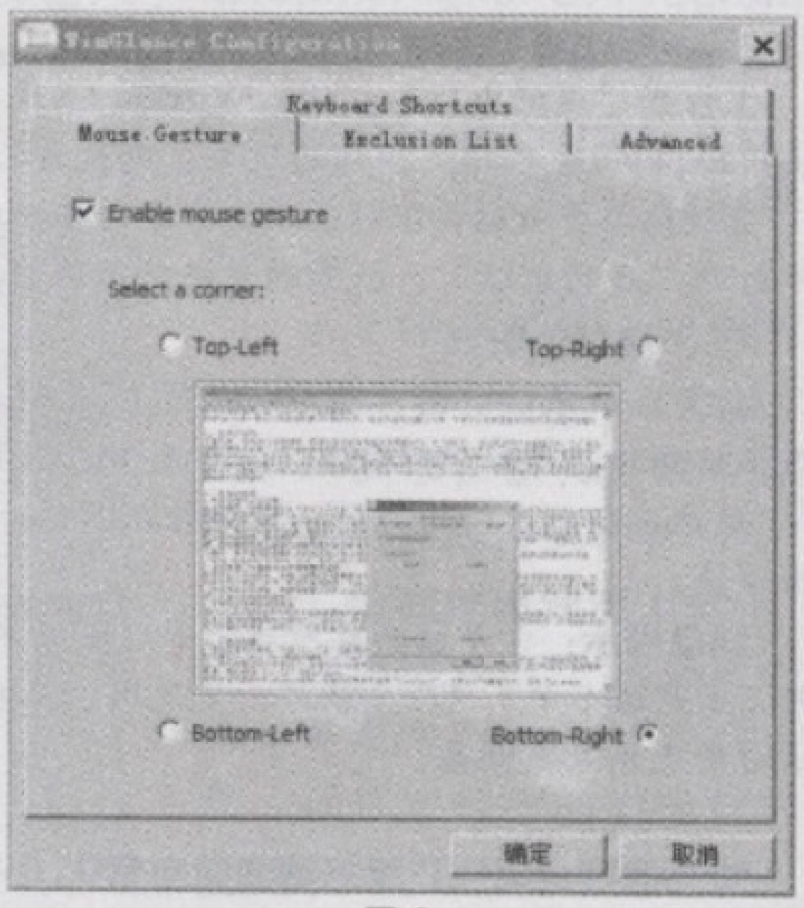


图3

二、软件的使用

1.在各个窗口之间切换

在工作期间，如果需要在各个窗口之间切换，可像往常一样，使用"Alt+Tab"键，这时出现的不再是Windows中的切换窗格，取而代之的是WinGlance的预览窗口，WinGlance将系统中当前打开的所有程序窗口内容以缩略图的形式显示在预览窗口中（**如图4**），每个缩略图的大小依照窗口个数不同而不同，窗口越多缩略图就越小，反之越大。在进入预览窗口后，我们可使用Tab键、鼠标或光标键在各个窗口之间切换，在预览窗口的顶部会显示当前窗口的标题，再配合窗口缩略图，要选择某一个窗口十分方便快捷，而要进入某一个程序窗口，只需点击一下鼠标或按一下键盘上的空格键、回车键即可使当前窗口切换为选中的目标程序窗口。

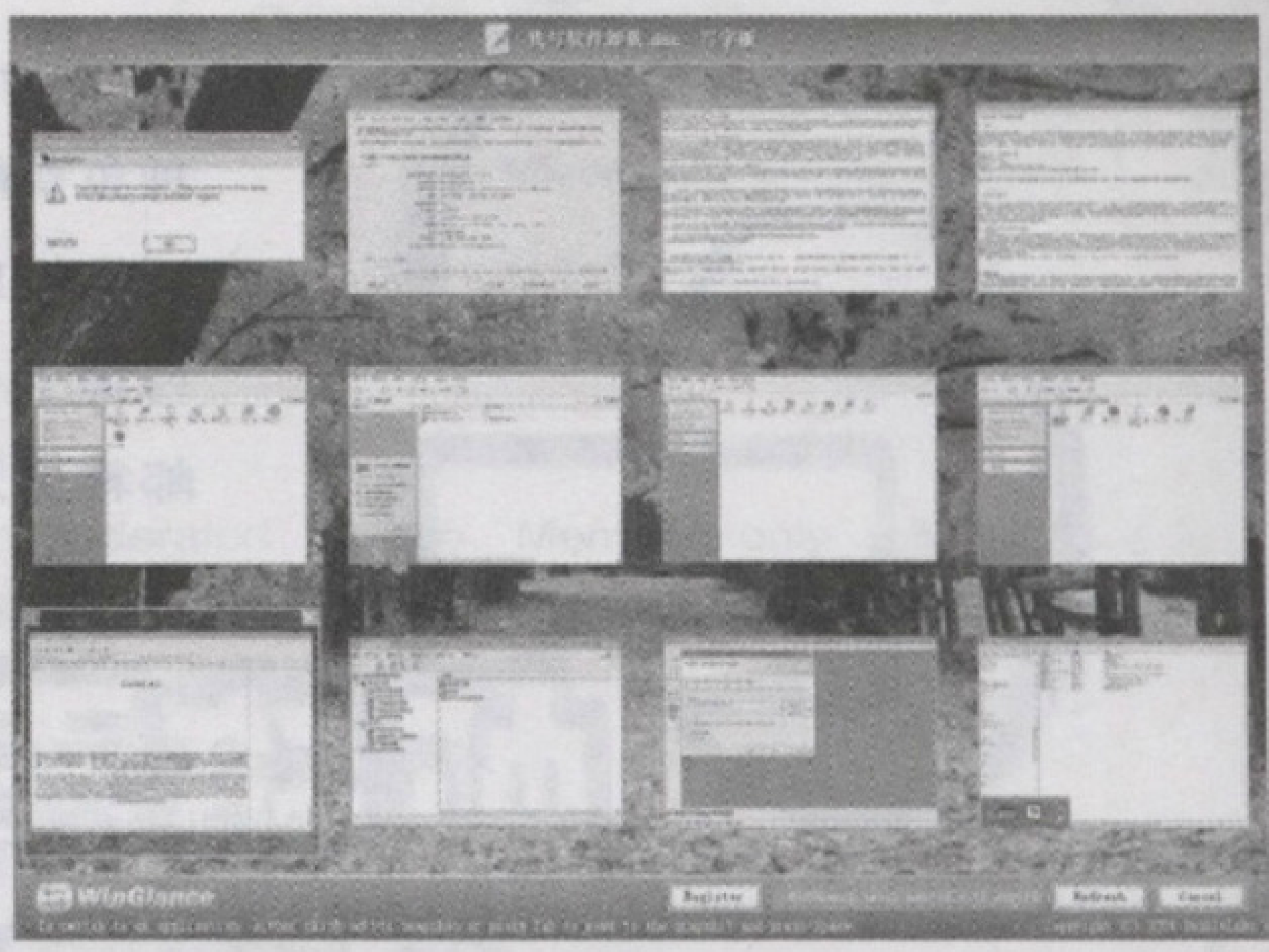


图4

小提示： 喜欢使用鼠标操作的朋友还可在任务栏托盘区的WinGlance图标上点击左键或右键，在弹出的菜单中点选"Show Snapshot-Window List"也可进入到预览窗口，与"Alt+Tab"键功能相同。

2.在预览窗口中直接关闭不再需要的程序

在实际的工作过程中，总有一些不再需要的程序需要关闭，通常情况下需要首先激活不再需要的程序窗口，然后点击右上角的"关闭"按钮来关闭程序。不过，在WinGlance的预览界面中，可直接关闭当前执行的某个程序——用鼠标直接点击WinGlance预览窗口中的某个不再需要的程序缩略图右上角的"关闭"按钮，就可快速关闭相应的程序了。

3.了解当前程序的相关信息

在WinGlance预览窗口中不但能直接关闭程序，而且还可了解得到更多的程序信息。在预览窗口中，将鼠标移至某个程序的缩略图左上角的"i"图标处，就会显示该程序窗口标题、调用的程序文件名、打开时间、占用的虚拟内存和内存情况等信息（**如图5**）。这些信息可为我们最后决定是否关闭该程序提供一些帮助。

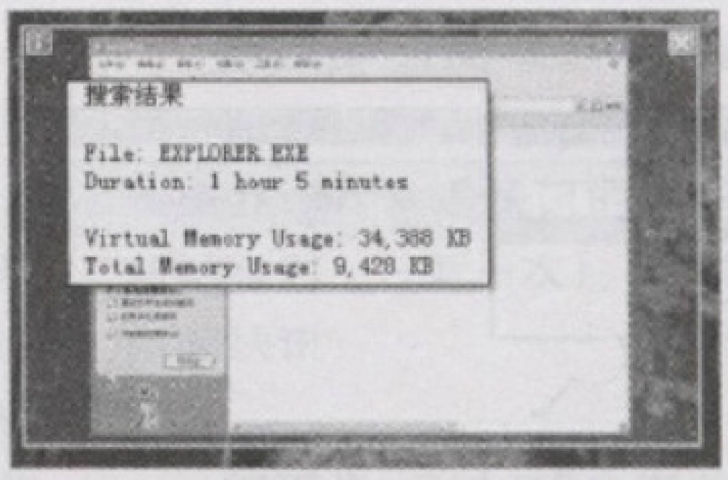


图5

三、个性化设置

1.鱼与熊掌可兼得，不舍"Alt+Tab"也能用WinGlance

默认情况下，WinGlance激活热键是"Alt+Tab"，安装WinGlance之后，Windows自带的"Alt+Tab"功能自动失效。不过，在开启窗口较少的情况下，还是Windows自带的"Alt+Tab"功能切换窗口比较方便。我们完全可鱼与熊掌兼得，同时使用"Alt+Tab"和WinGlance：鼠标点击托盘区的WinGlance图标，在弹出的菜单中选择"Configure"，在弹出的设置窗口中，点击"Keyboard Shortcuts"选项卡，在"Show the Snapshot-Window List"栏中将其热键更改为你认为合适的组合键即可，如笔者更改为"Alt+Esc"（**如图6**）。

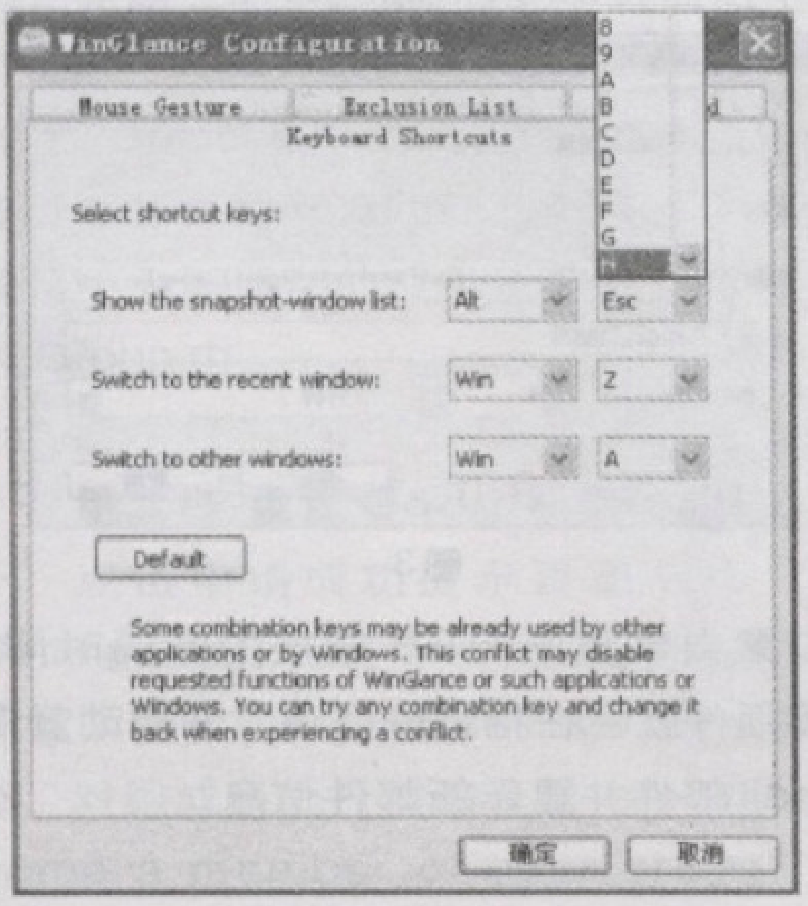


图6

2.其它常用热键

除了更改启动WinGlance的热键外，其它热键为了不造成各个用户之间使用上的不便，我们不建议更改。常用的热键有以下几个。

Tab、↑、↓、←、→、PageUp、PageDown、Home、End：预览界面中缩略图的切换键，保证多个方向的快速切换。

Space（空格键）、Enter：将选中的缩略图窗口激活为当前窗口。

Win+Z：切换于最后使用的两个窗口之间。

Alt+Esc：依次切换与所有窗口之间。

F5：刷新预览界面中缩略图，更新缩略图内容。

Esc：退出预览界面。

好了，了解了WinGlance的奇特功能，赶快去下一个吧，让你的"Alt+Tab"也玩出点新花样！

一句话技巧

做文本编辑工作的朋友可能经常遇到这么个问题，一篇非常长的文本，每个段首都有两个空格，一个个删除非常麻烦，一不小心还会删错，到底要怎么处理呢？

现在给出比较简单的处理方法：在WPS 2003里，可用"工具"→"文字"→"删除段首空格"来解决。如果只安装了Word而没有安装WPS，实现起来也不困难：首先把文件直接复制到Word中，把需要删除段首空格的文字全选，然后选择"居中"，接着进行"两端对齐"操作即可。怎么样，是不是把段首空格删除了？

天津 肖洋

G-mail点燃了互联网超大免费邮箱的导火线，各种免费的大邮箱继 G-mail 之后纷纷推出，为众多的网络用户带来了福音。不过，凭借着Google的名头，再加上 G-mail 的邀请限制，它似乎一直比其它的 G 邮箱更为吸引人。

G邮箱震撼不断
——体验G-mail的新鲜功能

■贵州 冰河洗剑

一、利用小软件登录多个 G-mail 邮箱

软件名称： G-mail Count Manager

软件版本： v0.02

软件大小： 255kB

软件类别： 免费软件

下载地址： http://crc.onlinedown.net/soft/39244.htm

点击界面中的"Add Count"按钮，切换到帐号添加页面，分别输入用户名和密码后单击"Insert"按钮，弹出"Success"提示时将该帐号添加到左侧上方的用户列表中。将所有帐号添加完毕，点击左侧上方的箭头按钮，即可查看到所有的 G-mail 帐号列表（如图 1）。选择某个帐号后，点击右侧的"Login G-mail"按钮，即可登录此帐号对应的G-mail 邮箱。再勾选"Auto Login"项，以后选择对应的帐号就可以自动登录进入G-mail 邮箱中了。

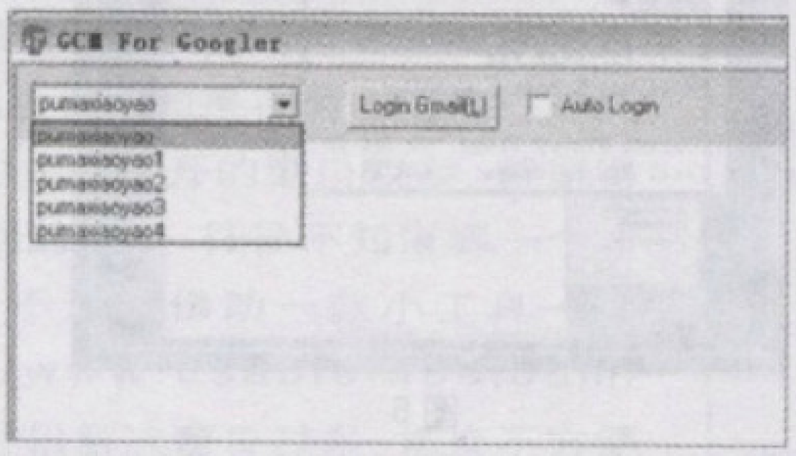


图1

二、G-mail 亲密接触 RSS

RSS在网络应用中已变得越来越重要，而G-mail的应用也极为巧妙，就看看它是如何与RSS亲密接触的吧！

1.使用 RSS 浏览器接收 G-mail 邮件

现在有许多用户都在使用一些RSS浏览器，如Maxthon就带有RSS浏览插件，最新版的Maxthon v1.3.3浏览器中已经附带了一个RSS插件，可以利用该RSS插件来接收G-mail。

第一步 为 G-mail 添加一个 RSS 分类

在RSS侧边栏中单击右键，选择"添加新类别"，在弹出的"添加新RSS类别"对话框中选择"手工创建"项，输入名称"G-mail邮件"（如图2）。确定后即可在侧边栏中建立一个用于保存G-mail邮件的RSS频道分类。

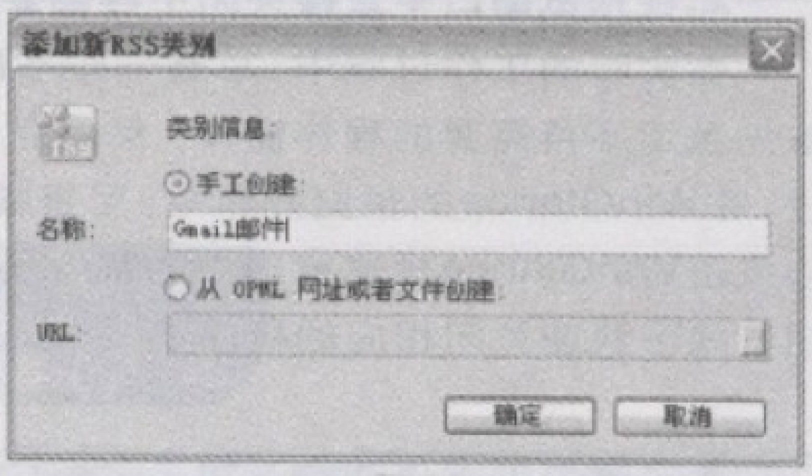


图2

第二步 将 G-mail 邮箱添加到侧边栏中

在侧边栏的工具按钮中可以看到新建立的分类"G-mail邮件"，点击选择该频道后，在下方的空白栏中单击右键，选择"添加链接"命令。在弹出对话框的URL处填入用于接收G-mail邮件的RSS链接地址，链接地址格式为："https://帐号:密码@gmail.google.com/gmail/feed/atom"（如图3）。勾选激活下方的"自动更新"项，并设置自动更新RSS链接的间隔时间，RSS插件就会在指定的间隔时间自动登录G-mail邮件并显示新邮件信息。

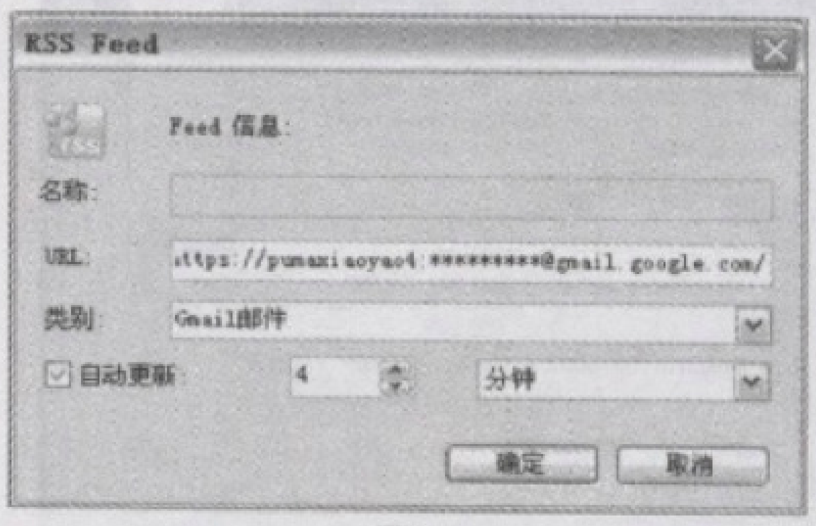


图3

返回 Maxthon 浏览器，在"G-mail邮

件”分类中会出现一个新的RSS资源链接，名字为“G-mail - Inbox for 用户名”，选择该链接后点击刷新按钮，在侧边栏下方就可以看到G-mail邮箱中的新邮件信息列表了。如果在浏览中保存G-mail登录用户名和密码，还可以直接点击列表中的邮件链接，直接打开G-mail邮箱中的邮件。

RSS为Really Simple Syndication（简易供稿）的缩写，是某一站点用来和其它站点之间共享内容的一种简易方式，也叫聚合内容。网络用户可以在客户端借助于支持RSS的新闻聚合工具软件（例如SharpReader NewzCrawler 、FeedDemon RSSReader ），在不打开网站内容页面的情况下阅读支持RSS输出的网站内容。网站提供RSS输出，有利于让用户发现网站内容的更新。在高速高质高效成为主流呼声的互联网时代，RSS无疑推动了网上信息的传播，提出了另一种看世界的方式。

2.RSS与Google结合新方式

Google新闻最近虽然开通了RSS服务，但很遗憾的是，Google新闻的RSS服务只是针对英文网站的，想要看中文Google新闻只有上Google网站去。不过借用G-mail，我们可以绕过限制，用RSS方式阅读Google新闻。

第一步 申请Google Group

首先，注册一个Google新用户并登录Google论坛，在登录页面中点击“创建新论坛”，开始申请一个Google Group。填写了相关的Group名字及各种信息，并设置Group使用简体中文后，点击下一步进入Group成员设置页面。在“Enter e-mail addresses, one per line”中输入一个必需的邮件地址，再输入自己的G-mail邮箱帐号，表示将这两个邮箱用户添加到新建立的Google Group成员组中。并勾选下面的“Add - each person will……”选项，并在“Select a default subscription type”中设置“No E-mail-read this group on the web”项，表示不向新添加的成员发送邀请邮件，直接加入Group中。

第二步 设置Google Group

点击申请成功提示页面中的“Group Setting”按钮，打开Group设置页面。点击Group设置页面中“Access settings”旁的“Edit”链接，对组成员进行详细设置，将“Who can become a member of your group?”项设为“Anyone can invite”；点击Group设置页面中“Posting & Delivery”旁的“Edit”链接，设置谁能在组中发布文章，将“Membership is moderated yes moderated”设置为“Members only”（如图4）。在Group设置页面查看“Group address”，记录下新建组的E-mail地址。

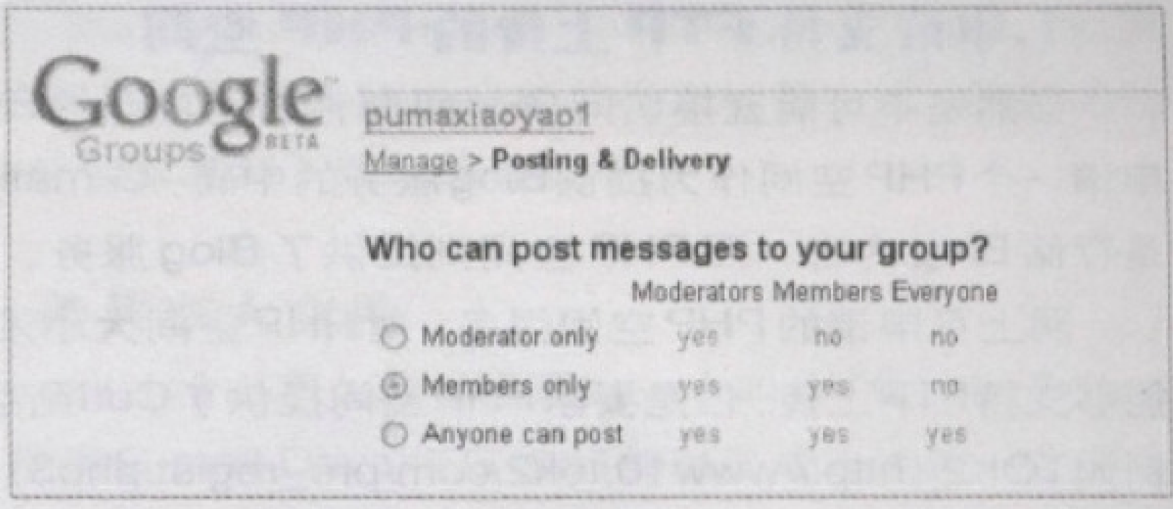


图4

第三步 设置G-mail转发

登入G-mail邮箱，点击页面中的“邮件设置”→“转发和POP”，在“转发”中勾选“将所接收邮件的副本转发至”项，输入接收转化邮件地址为刚才的“Group address”——“pumaxiaoyao1@googlegroups.com”（如图5），并在G-mail邮箱中保存邮件备份。

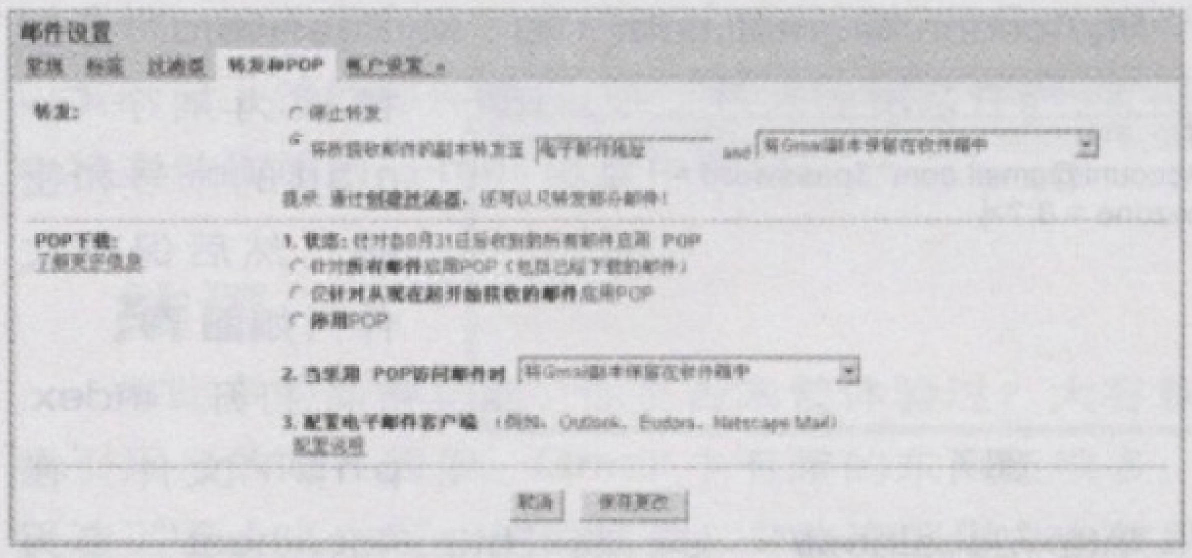


图5

第四步 订阅Google新闻快讯

在“创建Google快讯”页中通过设置“搜索关键词”，选择新闻类型并设置发送快讯的频率为“一天一次”（选择范围还包括：出现新结果时、一周一次），点击“创建”按钮，建立多个感兴趣的Google新闻快讯。

第五步 通过RSS浏览器收集新闻

打开Group中的“关于此论坛”页面，在页面下方的“Atom联合供稿”处会显示几个RSS资源链接“15个新主题 15个新帖子”（如图6）。右键点击复制这两个RSS链接，将其添加到RSS浏览器中，即可方便地接收转发过来的Google新闻了，并且可以过滤掉一些无用的新闻。

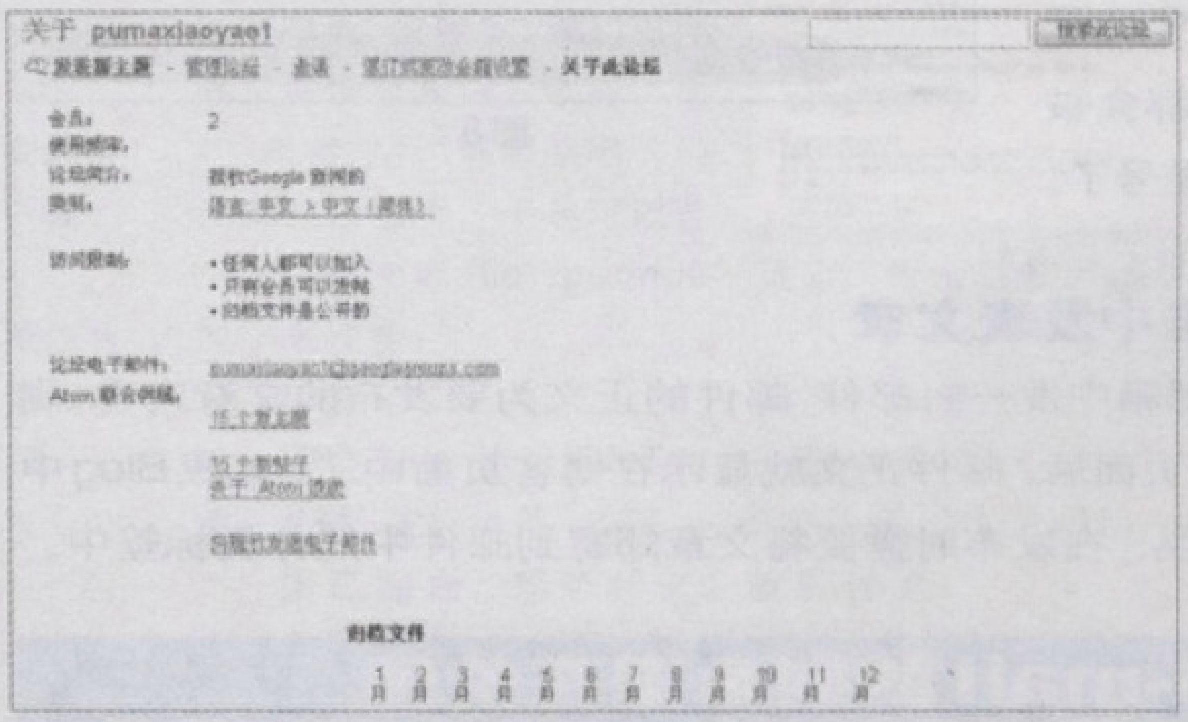


图6

三、将G-mail变成2G空间的博客站点

免费的Blog空间有限，而G-mail的2GB大空间闲着真是可惜，是否想过将G-mail变成自己的博客站点呢？

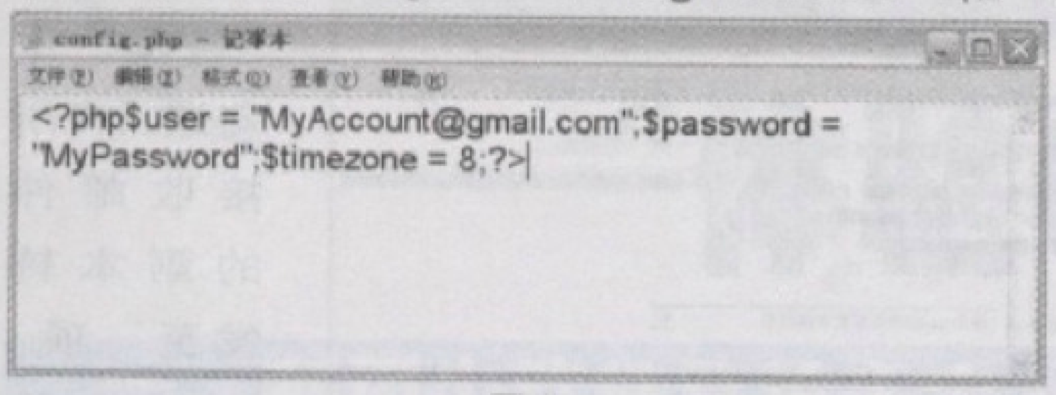
1.申请支持 FTP 上传的 PHP 空间

当然是不可能直接访问G-mail邮件看到自己的Blog，首先需要申请一个PHP空间作为提供Blog服务的中转，G-mail的作用实际上是存储Blog内容，而PHP空间则提供了Blog服务。

网上可申请的PHP空间很多，对PHP空间大小没有限制，最好能够支持FTP上传，但是要求PHP空间提供了Curl函数的使用许可。例如TOK2（http://www10.tok2.com/pre_regist.php3）、e-168（http://free.e-168.com/oter/tiaokuang.htm）、网友美国（http://home.netpal.us/create_user.php）等，都可以满足需要。

2.用 Gallina 创建 G-mail-Blog

首先下载Gallina并解压，用记事本打开解压目录中的"/include/config.php"文件。此文件用于设置指定提供Blog服务的G-mail邮箱，将其中的"MyAccount@gmail.com"和"MyPassword"分别替换为某个G-mail的帐号和密码，然后保存文件（如图7）。


config.php - 记事本

```
<?php$user = "MyAccount@gmail.com";$password =
"MyPassword";$timezone = 8;?>
```

图7

打开"index.php"文件，在"g->BlogURL = "http://localhost/""处，将"http://localhost/"换为申请的空间网址。然后上传Gallina中的所有文件，将它放在服务器的根目录下，注意要将空间原来默认的首页文件删除掉。

3.设置 G-mail 邮箱

登录刚才用来建立Blog的G-mail邮件，点击页面中的"创建过滤器"按钮，在创建页面中的"收件人"处填写"Config.php"文件的当前G-mail邮箱地址（如图8）。然后点击"下一步"，在新页面中勾选"为其加注星标"项。点击"创建过滤器"按钮，完成过滤器创建，所有发往此邮箱中的邮件都会被自动加上一个星号了。

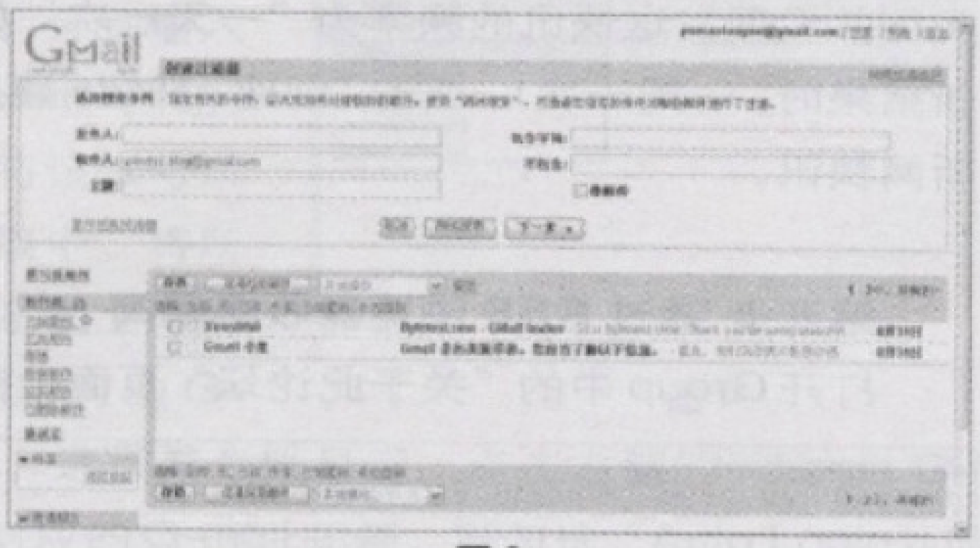


图8

4.在博客中发表文章

向G-mail邮箱中发一封邮件，邮件的正文为要发布的文章内容。刷新G-mail-Blog页面后，邮件正文就显示在博客页面中了。如果Blog中设置了文章分类，在发布时需要将文章邮寄到邮件中的分类标签中。

四、G-mail的剩余潜在价值

G-mail拥有2GB的庞大空间，何不利用它来做一个网络硬盘，供网友们共享下载文件？

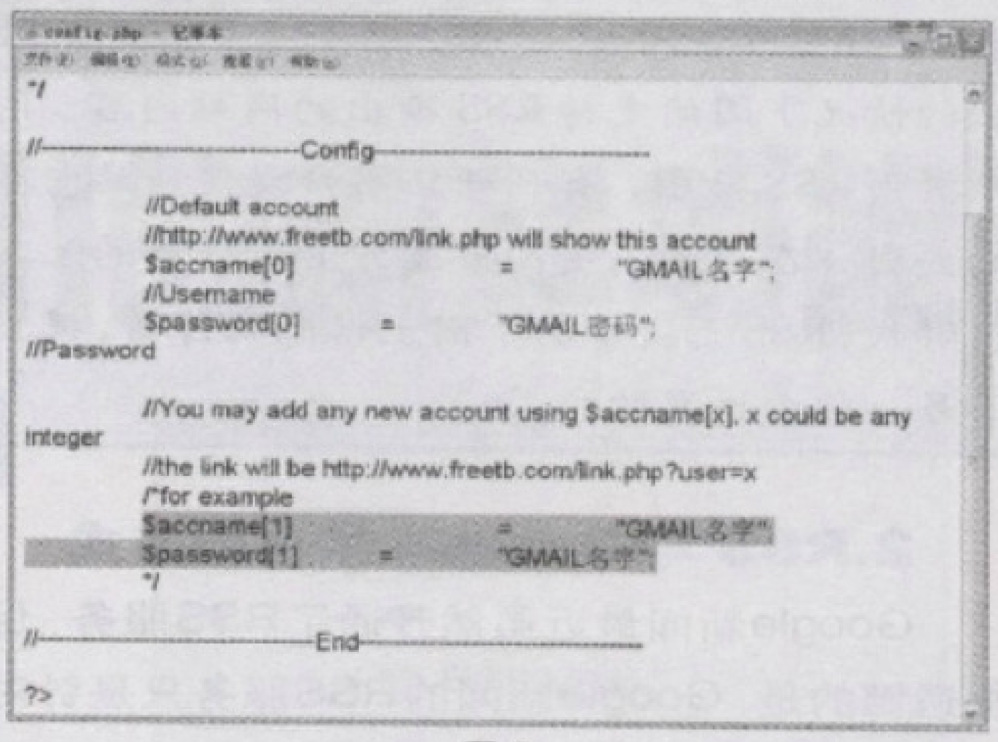
1.申请 PHP 空间

与上面利用G-mail做博客网页相同，将G-mail变成网络硬盘也需要利用一个PHP网页程序来实现，因此需要先申请一个PHP空间。这里再提供几个可使用CURL插件的PHP空间：WAGOO（http://www.wagoo.com）、ABNHosting（http://giggly.biz/）、Broadphase（http://broadphase.com/）。

2.上传 PHP 网页程序

申请了PHP网站空间后，下载PHP网页程序"gmail-to-html.rar"（下载地址：http://filal.512j.com/blog/attachment.php?id=9）。解压程序后，得到4个PHP文件，用记事本打开其中的"config.php"文件，找到"$accname[0]"和"$password[0]"，将其对应的值分别改为G-mail邮箱帐号和密码（如图9）。

再用记事本打开"link.php"文件，在其中


config.php - 记事本

```
*/

//-----------------------------Config-----------------------------

        //Default account
        //http://www.freetb.com/link.php will show this account
        $accname[0]             =           "GMAIL名字";
        //Username
        $password[0]      =          "GMAIL密码";
//Password

        //You may add any new account using $accname[x], x could be any
integer
        //the link will be http://www.freetb.com/link.php?user=x
        /*for example
        $accname[1]             =           "GMAIL名字"
        $password[1]      =          "GMAIL名字";
        */

//-----------------------------End-----------------------------

?>
```

图9

可以找到一段代码"$gm->fetchBox(GM_LABEL, "share", 0);"。这句代码是用来指定G-mail中共享文件的分类标签的，可将它改为其它的名字，如"G-mail share"。然后将解压缩的4个PHP文件上传到刚才申请的免费PHP空间中，将原有的首页文件删除，在浏览器中输入"link.php"文件的网址，便可以打开PHP下载页面了。

3.设置 G-mail 邮箱

进入G-mail邮箱中，点击左侧"标签"分类中的"修改标签"，在创建新标签页面中输入要新建标签的名称，注意这里的标签名称一定要与前面"link.php"文件中设置的标签名相同。点击"创建"按钮，完成G-mail标签设置。

然后还需要设置一个过滤器，为符合条件的邮件加上刚才的共享标签。点击页面中的"创建过滤器"，设置邮件"主题"为"上传共享文件"；然后点击下一步，勾选执行的操作为"贴标签share"（如图10）。点击"创建过滤器"，完成过滤器设置，以后发往此邮箱中的邮件，如果主题中包含有"上传共享文件"，就会被自动加上"share"标签。

4.上传文件

需要向G-mail邮箱中发送一封包含该文件

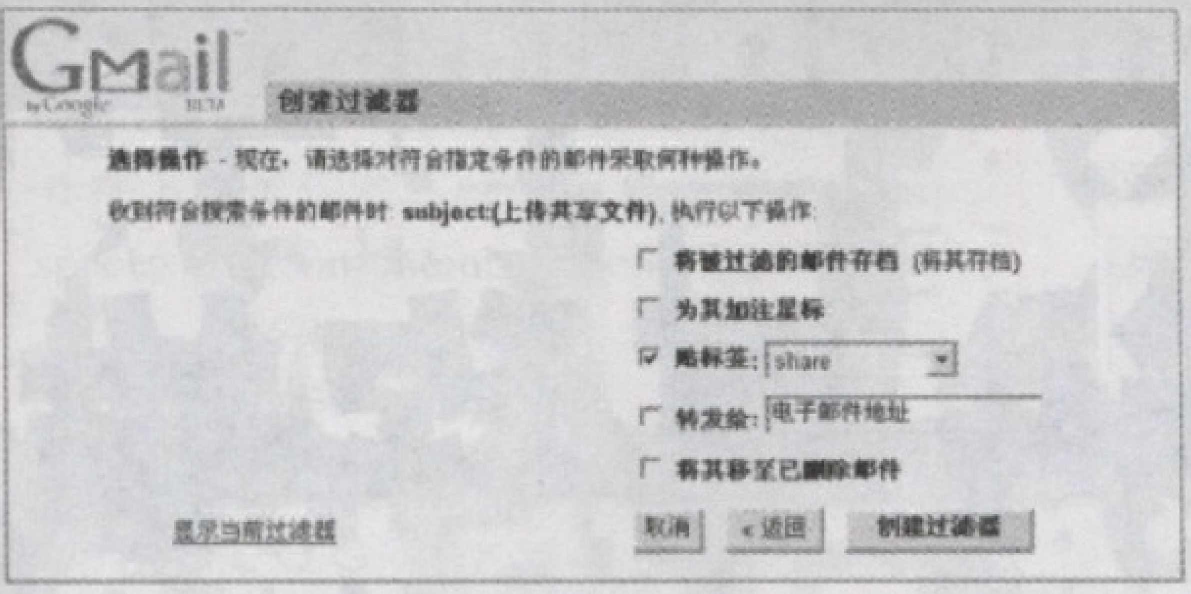


图10

附件的邮件，邮件的主题为"上传共享文件"。也可以在发送邮件时，指定G-mail邮箱中刚建立的标签，例如笔者提供PHP下载的G-mail邮箱为"pumaxiaoyao1@gmail.com"，设置的邮件标签为"gmailshare"，那么在发送邮件时收信

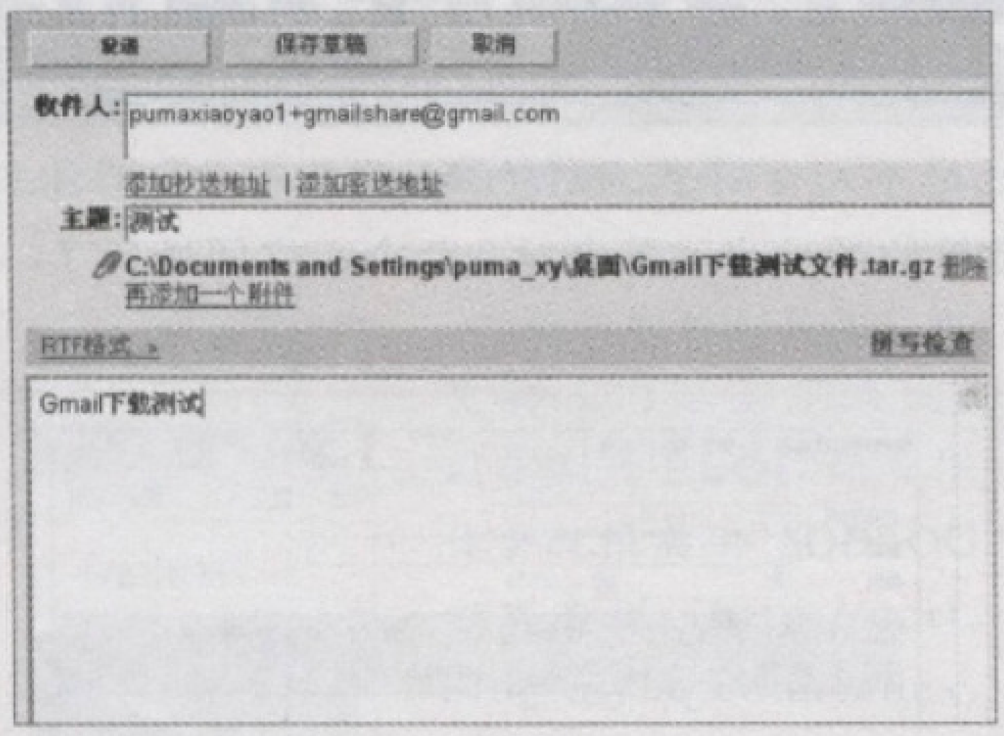


图11

邮箱就为"pumaxiaoyao1+gmailshare@gmail.com"（如图11）。将共享文件发送到G-mail邮件指定标签中后，在刚才的PHP页面就可以看到下载链接地址了。

5.上传共享大文件

在G-mail才推出不久就曾出现过一个叫作"G-mail Drive"的软件，使用G-mail Drive将G-mail邮箱变成本地的一个磁盘分区，将本地文件直接拖动到该磁盘分区中，即可完成文件的上传。结合上面的PHP网页程序，就可以轻松地实现大体积文件共享了。

安装G-mail Drive（http://google.tohot.com/gmail/download/cnGMailDrive108.exe）后，打开"我的电脑"，在其中可以看到多出了一个"网络磁盘（G-mail）"分区。双击该磁盘后弹出G-mail登录对话框，输入用户名和密码确认后即可打开G-mail磁盘。在其中可以看到已上传的邮件附件，在上传大体积文件时，直接在资源管理器中将文件拖放到G-mail磁盘中即可。

结语

如此多的新鲜功能，你是否未曾体验过？大容量并不是Gmail吸引用户的唯一因素，Gmail中有趣的东西还很多。Gmail的各种玩法远不止文中所介绍的这些，一些资深用户在使用Gmail时，常常存疑，Gmail仅仅是一个大容量的邮箱吗？国内免费上GB的大邮箱继Gmail之后跟风而上，但总难以动摇Gmail的地位，其中的原因是否是由于国内网络站点们在拼命争夺用户的同时，欠缺了某些东西呢？ P

市场看台

Baidu 百度 www.baidu.com 有问题 百度一下

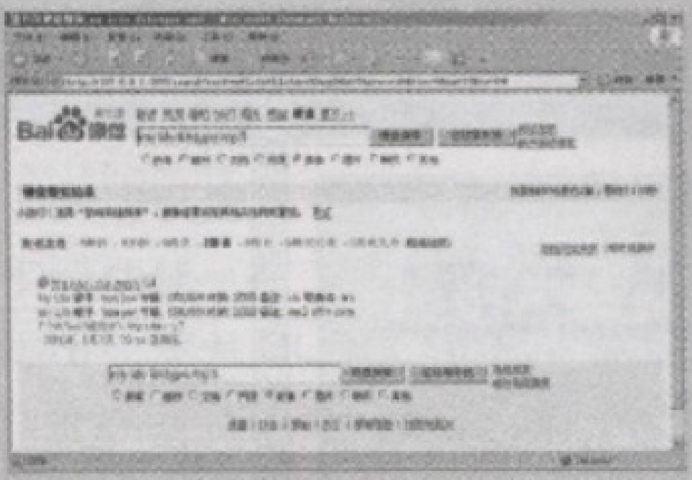
巧用百度硬盘搜索"统管"电脑中的MP3

笔者从来就是个马大哈，每每在网上听到好听的音乐，只管下载保存，却不管保存到了哪个地方。结果造成硬盘中到处都是散乱的MP3，这给管理带了很大的难度。本来想花上一天时间来慢慢整理它们，但MP3数量太多了……一日，灵感突现，百度硬盘搜索不是支持MP3搜索么？何不用它来对付散乱的歌曲呢？

第一回合：要听哪首，一搜即到

首先到http://disk.baidu.com/下载安装百度硬盘搜索，安装完毕后它会自动在系统空闲的时候进行文件索引，索引完毕后我们就可以用它来掌控硬盘中的文件了。

如果你的硬盘中MP3太多，即便是用Winamp一时也难以找到。百度硬盘搜索支持MP3、WMA等音乐文件的搜索，只需要在搜索栏中输入歌曲的名称即可找到需要的歌曲。比如笔者想听"超级女声"的那首"想唱就唱"，只需要在百度硬盘搜索中输入"my life filetype:mp3"就行了。

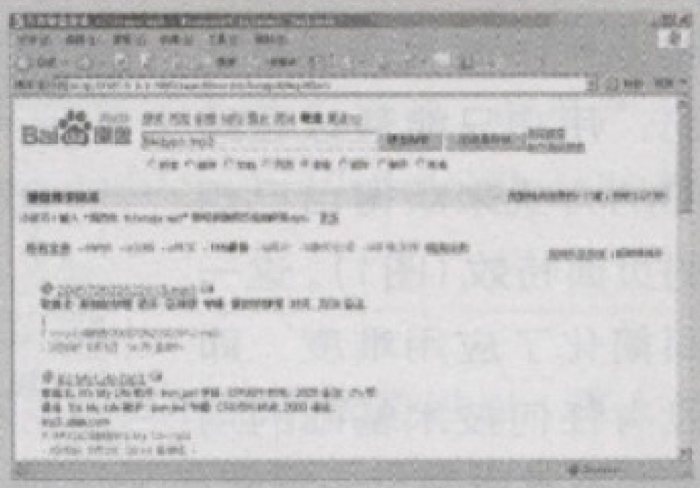


小提示：

由于索引的范围更小和准确度更精，百度硬盘搜索的检索速度比Windows自带的搜索要快得多，而且搜索出的不相干文件也很少。

第二回合：搞定"张冠李戴"的MP3

很多从网上下载的MP3的文件名并非以歌曲名来命名，而是完全不相关的名字，比如111.mp3等。遇到这样的情况，前面介绍的方法就行不通了。不过，百度硬盘搜索支持根据MP3的Tag信息来检索，也就是说，你可以根据歌曲的演唱者、专辑名、发行日期等相关信息来搜索歌曲。比如，笔者想听"想唱就唱"，但搜索却无结果，于是可以改用"超级女声 filetype:mp3"或者"张含韵 filetype:mp3"作为关键字来搜索。



小提示：

MP3 Tag，也叫ID3-Tag，它是指在MP3文件中加入的曲名、演唱者、专辑、发行年月、流派、注释等信息，可以方便用户收集管理歌曲。

第三回合：想听什么，就听什么

有了前面介绍的两个技巧，我们可以很容易找到自己想听的歌曲了。不过如果你想批量听一类歌曲就不行了。比如，今天心情不怎么好，想听听摇滚歌曲，该如何操作呢？

百度硬盘搜索支持高级搜索语法，我们可以搜索"rock filetype:mp3"来搜索出硬盘中所有的摇滚风格的歌曲。与之类似，比如我们想听硬盘里所有刘德华演唱的歌曲，那就以"刘德华 filetype:mp3"为关键字进行搜索即可。

小提示：

如果想找出硬盘中所有的MP3，那就直接以"filetype:mp3"为关键字进行搜索。

三足鼎立，谁可称雄？
——个人空间选择指南

■北京 Phair

编者语： 随着制作个人空间成为流行，也许你早就想做个属于自己的个人空间了，但是面对Q-Zone、BLOG和MSN Spaces 等个人空间，该如何选择呢？为了帮用户找个最合适落脚的地方，笔者对3款个人空间进行了对比调查。

一、日志——个人空间的核心

日志作为个人空间里的核心功能，首先被我们所关注。MSN Spaces、Q-Zone和BLOG其最主要的特色服务就是他们所提供的日志功能，除了日志必有的WORD基本功能外，每个空间都有一些特色是其他2个空间所不具备的。

1.Q-Zone 封锁 HTML 代码

Q-Zone提供了9种日志类型供用户选择，并不像其他2款个人空间一样可增添新的日志类型，留言本弥补了不能评论日志的缺憾。且由于腾讯服务器不堪重负，同时考虑到用户对专业知识掌握的不足，因而封锁了HTML代码的直接应用，用户只能通过在线购买的方式来获得自己想要的页面特效（图1）。这一方面简化了应用难度，即使没有任何技术基础的用户也能装点出漂亮的页面；另一方面也增加了企业的经济效益，达到了“双赢”的效果。

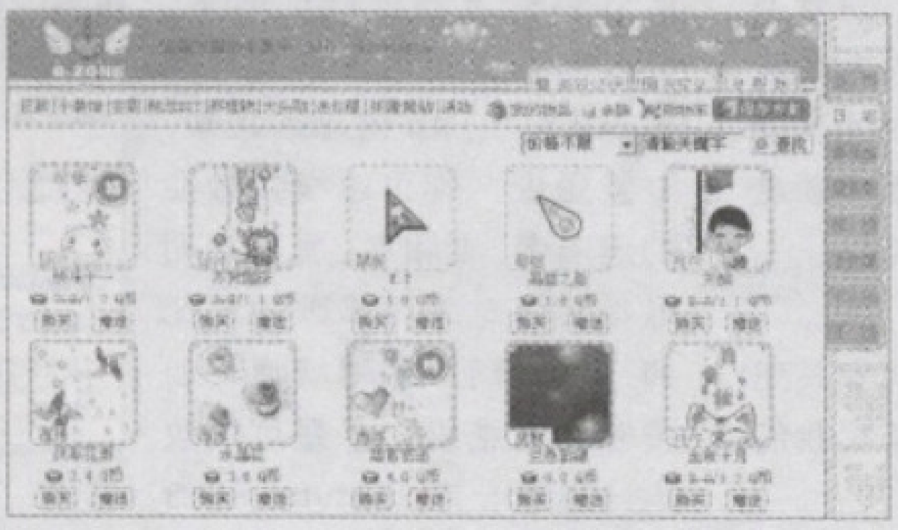


图1

Q-Zone的日志教程经常会给用户带来惊喜：独一无二的个性空间（http://14070193.q-zone.qq.com ）提供各种Q-Zone漂浮物体免费代码；Nosay空间（http://65989893.q-zone.qq.com ）开放菜鸟入门必学的Q-Zone网络命令；无与伦比（http://287143991.q-zone.qq.com）则提供Q-Zone设计的另类效果图以及Q-Zone技术交流群号13173547。

2.MSN Spaces 支持 HTML 代码

用户在写日志时（图2）会发现MSN Spaces对HTML语言有着强大的底层支持，虽然它不具备发邮件、插入Flash和视频等功能，但是可以通过在日志中嵌入HTML代码来实现各种特效。

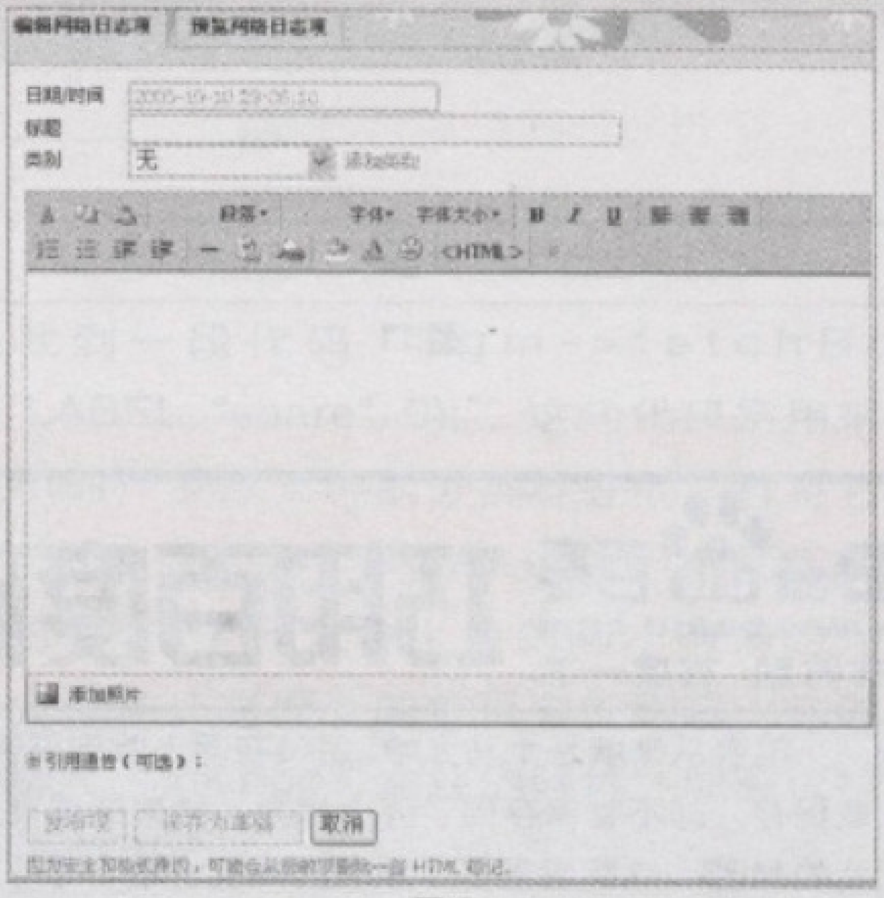


图2

下面介绍几个制作MSN Spaces既简单又实用的HTML语言网站：鱼の素材城堡（http://spaces.msn.com/members/loveyun1022/ ）既包含普通教程又有丰富的素材资源；过去<-->现在<-->未来（http://spaces.msn.com/members/loadmemory/ ）指导用户从初级到高

图3

级的专业教程；羽菲の工作室（http://spaces.msn.com/members/loplee/）没两手绝活哪敢称得上是工作室（图3）；能量魔法（http://spaces.msn.com/members/gene7299/）难得的图文一体的专业教程。

3.BLOGCN 支持 HTML 代码

在BLOG种类繁多的情况下，仅以BLOGCN为例，因为它是全球最大的中文Blog社群。BLOGCN的日志功能除了具有WORD功能外，还有一些独特的人性化功能，例如设置关键字、签名、显示字数和发布失败后的还原按钮，并且BLOGCN在帮助教程中详细地介绍了HTML代码的使用方法。虽然BLOG中的功能都来源于BBS并加以改进，但是吸引用户选择BLOG的原因并不是这些大而全的功能，他们更注重BLOG中日积月累的强大人气。

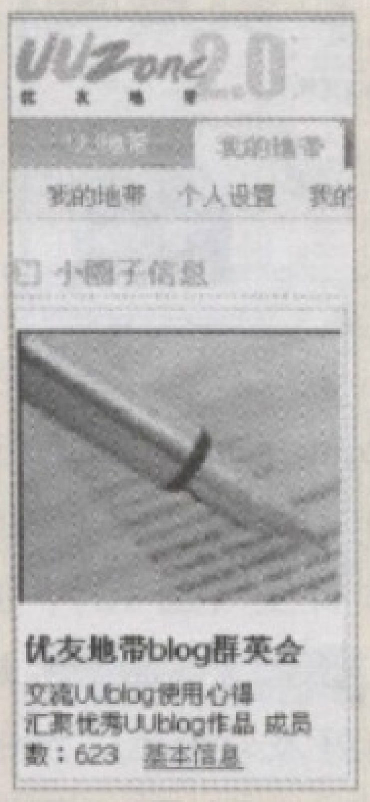


图4

如何制作好BLOG就更要在内容上下工夫，以下制作BLOG的心得体会就很实用：5QBLOG教育专栏（http://ccrt.blog.my5q.com/index.php?op=ViewArticle&articleId=18587）教你如何成为一名优秀的BLOGer，是一部优秀的BLOG修炼指南；优友地带BLOG群英会（http://www3.uuzone.com/club/18361/forum/）交流UUBLOG使用心得，汇聚优秀UUBLOG作品（图4）；中文网志年会（http://blog.cnblog.org/）提供中英文BLOG心得。

BLOG在日志方面远远领先于其他2款个人空间，因为它不光囊括了BBS能做到的一切，还开发了特有的人性化功能，并且在BLOGCN的帮助页面中有详细的HTML代码教程，没有再让用户浪费时间寻找。

二、相册——照片的归属地

MSN Spaces、Q-Zone和BLOG这3款个人空间均设置了相册功能。BLOGCN最早并没有相册功能，在了解相册受欢迎的程度后，顺势推出了图片BLOG，借助“驴客”（旅客的谐音，爱好旅游的背包族自称）的出现才使图片BLOG红火起来。

1.谁的肚量最大？

注册个人空间即可获得免费相册，相册扩容时则另需收费。在免费时，存储量最大的是MSN Spaces，因为添加文本不占用任何存储空间，所以30MB的存储空间基本都留给了相册（图5）。其次是Q-Zone，存储限制为16MB，可创建最多50个相册。

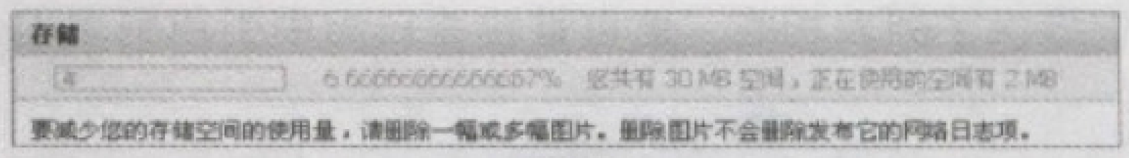


图5

存储量最小的是图片BLOG，存储空间为2MB，单张图片上限为200k。在扩容收费时，QQ用户成为收费会员后可使相册存储量达到100MB，在图片BLOG中选择增值服务即可使相册容量增加到64MB，而MSN Spaces不提供扩容服务。

2.谁的菜式繁多？

QQ相册支持上传GIF、JPG、PNG格式的3种照片文件。BLOGCN支持上传GIF、JPG、PNG和BMP格式的4种照片文件。MSN Spaces相册支持上传GIF、JPG、PNG、BMP和TIF格式的5种照片文件。

3.谁的论坛更精彩？

图6

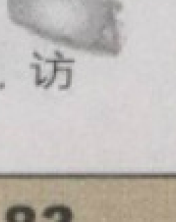
Q-Zone在论坛中有贴图专区供用户交流摄影技巧，论坛设置类别非常丰富，包括视频、旅游风景、动漫、QQ秀和体育等32个分类。BLOG也有被称为“驴客”的图片博客，虽然未在个人BLOG中作出关联，但是在BLOG推荐时也放在了同一页面。而MSN Spaces暂时还没有推出相应的栏目，由于微软与MOP进行了合作，MOP中的“驴友天下”（图6）也被引用到了MSN社区中。

Q-Zone在相册方面的资源是很丰富的，种类也比较齐全。其中包括：疯狂自拍（http://photo.qq.com/cgi-bin/listalbumbyclass?classid=1）是超爱自我欣赏的作者乐园；旅游风景论坛（http://photo.qq.com/story.shtml?/inc/ind_story01.htm）包括城市风光、民俗风情、名胜古迹、室内景观和驴行天下等精品图片，由用户出游时拍摄；手机相册（http://photo.qq.com/cgi-bin/listmobile）则是最自然真实的瞬间留念相册。

MSN Spaces在存储空间上以30MB的绝对优势胜出，在上传格式方面也因支持5种格式而领先于其他2款空间。并且微软极聪明地选择了强强联合的方式与MOP进行合作，轻松避开了新论坛缺乏人气的问题。论坛方面MSN Spaces因有MOP撑腰，Q-Zone和BLOG无论从种类到人气都无法和“人肉搜索引擎”相抗争。缺点是并没有像其他2款空间一样提供增值扩容服务。

三、音乐——必不可少的功能

MSN Spaces的音乐列表并没有播放器，所以不能像Q-Zone一样用播放器播放，但是这个缺点可以通过HTML语言来解决，只要学习插文中提到过的MSN Spaces的技巧教程，也可以播放音乐和视频。



1.MSN Spaces的音乐列表

MSN Spaces在音乐方面只提供Media Player音乐列表功能，访

问MSN Spaces的人可以阅读音乐列表并进行评级。如果喜欢这些音乐，他们可以通过单击按钮来选择从MSN Music上购买。用户最多可以创建25个音乐列表，每个音乐列表最多可包含100首歌曲。Q-Zone和BLOG不仅提供了列表功能，更可直接在日志中引用列表中的音乐在线播放。

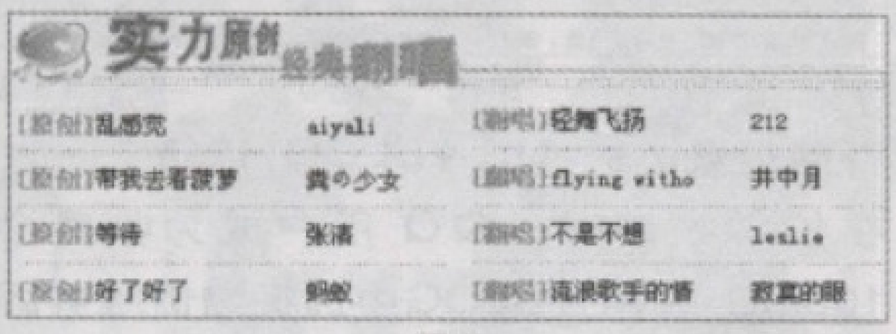


图7

2.BLOG的音乐盒子

BLOG的音乐盒子有10MB的空间供上传音乐，用户可以上传自己的原创歌曲或者翻唱歌曲（图7），也可以针对别人的歌曲发表评论，但许多用户却因为操作太麻烦而没有用过。

3.Q-Zone的偶像音乐

用户需要在QQ商店中购买音乐，然后添加到音乐列表中供日志在线播放，最多可收藏150个曲目。音乐盒提供了"偶像和偶像音乐"功能（图8），可将所喜欢的歌曲按照歌手姓名来存储，并且通过其他用户投票做出属于自己的歌曲排行榜和偶像排行榜。

图8

Q-Zone和BLOG因各有特色而打成平手，MSN Spaces在音乐方面没有什么特殊举措，所以处于劣势。Q-Zone体贴地为用户群推出了偶像功能，虽然对于其他年龄层的用户意义不大，但如果用户愿为此功能付出更多花费，确实不失为一种好的赢利方式。而BLOG也许是学习了翻唱论坛异常受欢迎的成功模式，了解到用户群的需要，因此推出了翻唱歌曲上传功能，其他用户也能在浏览时留下听后的评论。

四、对外推广——各有千秋

最后我们来谈一下个人空间的推广，毕竟现在已经不是"酒香不怕巷子深"的年代，一个人要是不懂得宣传自己，会失去很多成功的机会！

图9

1.MSN Spaces的闪烁小黄花

MSN Spaces拥有自己的即时通信软件MSN，MSN上好友名字前若有黄色小花，则代表了此用户刚更新过MSN Spaces。查看联系人卡片显示了最新日志的名称、简介和新上传的照片（图9），也可通过安装一些MSN插件在好友中宣传自己新发表的日志。这都要把功劳归于BLOG插件，在宣传BLOG的同时也提供了推荐其他日志站点的功能。

2.Q-Zone的发亮小星星

Q-Zone也拥有自己的即时通信软件QQ，在QQ界面中用户更新Q-Zone后也会出现一个黄色动态的小星星。双击该标志就会弹出Q-Zone的页面，每次更新Q-Zone的同时QQ的个人备注名片也同时更新，省下了需要做推广的麻烦。特别注意的是Q-Zone有个互动功能，就是可以记录其他人浏览过你的哪些页面，从此处就可反映出哪个页面受到了更多的关注。同时你去浏览别人的空间时也会有记录，别人也能寻着你的足迹到你的空间来浏览（也叫"互踩"），所以也是在为自己的空间作宣传。

3.BLOG的第三方插件

虽然BLOG没有可依托的IM软件，但是很多BLOG用户开发了第三方BLOG插件，通过安装于MSN等IM软件上，就可在自己的好友中宣传刚发表的新日志（详见2005年第20期《工具集萃，玩转博客》）。而更多用户会有针对地选择专业性比较强的BLOG作为固定浏览对象，这也是BLOG发展多年所积累出来的优势之一。

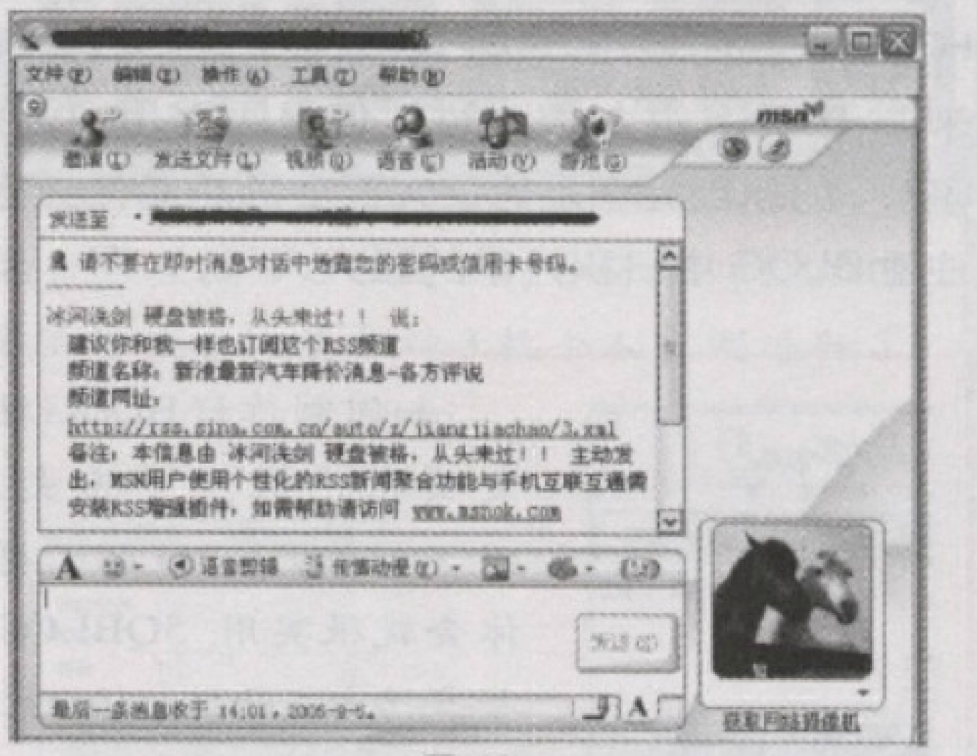


图10

在推广功能上，MSN Spaces和Q-Zone因拥有IM软件而占据明显优势。虽然BLOG的第三方插件可以安装在IM软件上（图10），但是需要安装插件的用户数量还是很有限。尤其IM软件针对的仅仅是用户的好友，这在广大的网络用户资源中也不过是九牛一毛，因为需要依靠用户去各种论坛或其他方式进行推广，所以就要看个人的能力了。

结语

MSN Spaces、Q-Zone和BLOG都有鲜明特点，所以用户在选择上不会有太大难题，只要空间特点符合用户需要就可以放心大胆地使用。如果你掌握的专业知识不多，并且希望页面美观又不在乎多花费，那么Q-Zone是不错的选择；如果你是仍在学习专业知识的大学生或者刚毕业没多久的新人，MSN Spaces给用户带来的乐趣并不仅限于文字，可塑性强是其最大的特点；如果你常用文字记录下生活中的酸甜苦辣，或者需要一个开阔的空间与朋友交流专业性较强的学术问题，我想BLOG会更适合你，它丰富的人气资源真不是一两句话能概括的。现在，用户可以随着自己的爱好来选择合适的空间来彰显个性，服务商也可以抓紧时间取长补短，最快地站稳脚步就是胜利。正应了那句俗话——先下手为强，后下手遭殃。P

■北京 哈里菠萝

幻想游戏 v4.2

幻想游戏系列已经步入了稳步发展期，将保证1个月的发布周期。此次的v4.2版又出现了诸多有特色的小游戏，希望各位读者能够喜欢，下载网址为http://www1.skycn.com/soft/16561.html。

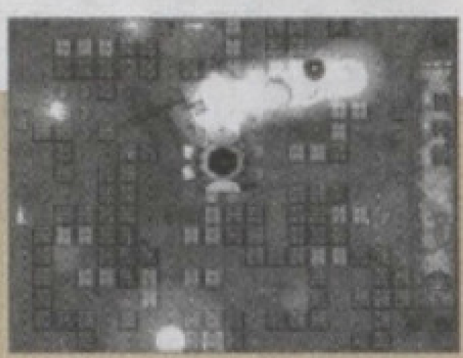
仓鼠球 3

控制一个仓鼠球在规定的时间内到达目的地，和时间赛跑、与障碍为敌，还有众多隐藏的近路有待你去发现。最后一关挂了N次至今没通关的笔者郁闷地飘过……

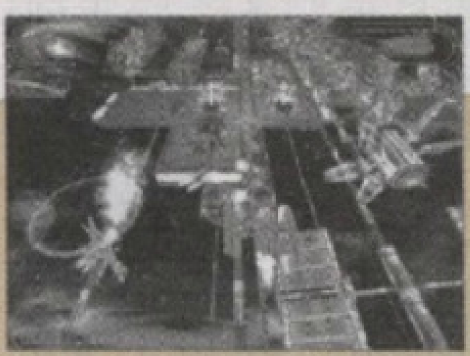
彩彩虫

没得说，又是一款“祖玛类”游戏。难度很低，熟悉这类型的朋友可轻易过关（笔者不才，一命通关），不喜欢此类型的读者可忽略此游戏。

爆烈坦克



一进这游戏就觉得是昔日红白机上红极一时的“坦克大战”升级版，声光电效果均达到了现在2D游戏的巅峰。2人对战的感觉确实不错，就是操控有点不方便——1P“↑↓←→”+“空格”开火，2P“W S A D”+“Tab”开火。2人怎么坐都觉得有点别扭。



超时空入侵

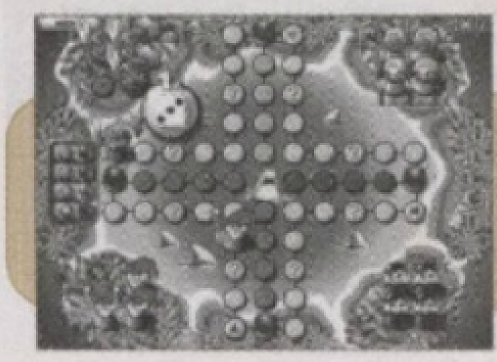
12种战机的选择、30个超空间关卡、6个不同的宇宙位面、10种可升级的武器系统、10种威力强大的飞弹、超过50种不同的敌方单位、5种不同的游戏视角——正统的射击类游戏，精美的画面还是对得起你付出的精力的。

小小贪吃蛇

……这个，是玩家都会玩的，就不作介绍了（空格为加速，Tab为保持加速）。

旋转空间

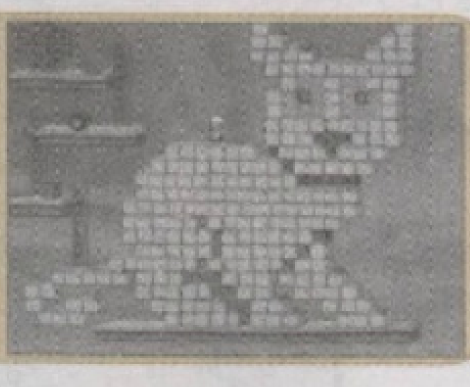
也许是幻想游戏v4.1版的“消除类”游戏太多（8个就占了4个），这次只放了1个在v4.2里。但这次游戏比v4.1那几个有过之而无不及。通过“旋转几何多边形，搭配成相同颜色的多边得以消除”的创意确实令人眼前一亮，值得大家好好把玩。



骑士飞行棋

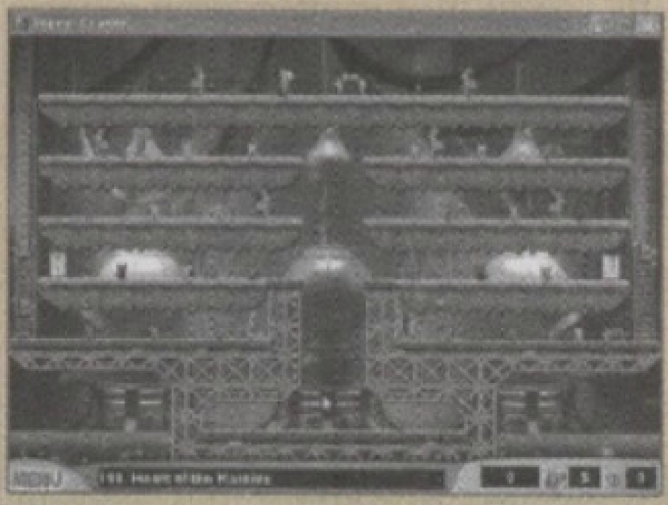
这款游戏不知怎的，笔者打开的时候系统总是报错“除数为零”，所以到截稿前也没能玩得上。不过飞行棋类的游戏大家应该很熟悉了，感兴趣的就去试试吧。

天才教授



笔者认为这款小游戏是这次v4.2版的亮点所在，像这类卡通风格、考验头脑的益智类休闲游戏是我的最爱。游戏中的天才教授为了回到自己的实验室，利用身边的各种道具从一个出口钻到另一个出口，排除万难。游戏甚至还支持玩家凭借想象力自己动手编辑关卡，娱人娱己——光这一点就爱死它了。

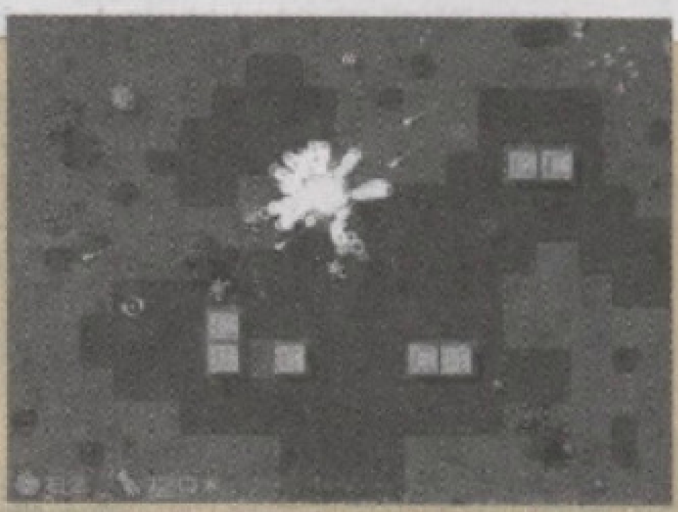
超级奶奶



http://gd.91.com/Modules/DownLoad.aspx?FileName=Accessary/2005/08/02/875173d9-2899-416c-8cbe-469938f3ac8b.rar

奶奶养着一群宝贝猫咪，但猫咪十分顽皮，它们上窜下跳地跑到了很多别的地方，奶奶只好摇着头、叹着气，把它们一个个地都找回来。越到后面，奶奶“走失”的猫咪也越来越多，这些小东西看把奶奶累的哦！游戏中始终都有语音（英语）和字幕提示玩家下一步该怎么做——不要怕，都是些初级英语，初中以上水平的读者都能轻易听（看）懂。《超级奶奶》（图9）很明显是以FC上的经典游戏“猫抓老鼠”为蓝本改编的，不过改编得很好，奶奶的一声“Kitty kitty”实在是太可爱了。

虚无之境



http://www.gamexzone.com/files/wastelands.exe

操作方法：W与S键控制加速与减速，A与D键控制左右转动，鼠标控制武器射击的方向

相当精彩的动作射击类游戏。玩家将驾驶战车，带着多种先进的武器与敌人周旋。一开始可进入Option画面，设定音量大小、习惯的控制键等等，以便在游戏中获得最佳的操控。在游戏过程中，除非战车碰到障碍物，否则它会持续前进，如此一来可能会不好瞄准敌人。这里介绍个小技巧：按住S键不放，可暂停住战车，即可对特定目标进行射击。作为一款小品级的休闲游戏，强烈推荐！

东方萃梦想（试玩版）

http://www.tasofro.net/touhou/download.html

玩到这款大名鼎鼎的同人游戏的时候，我已经无法用语言来形容对它的感受了，完全颠覆拳皇之类的游戏在我心中对格斗的概念。华丽得一塌糊涂的出招、精致到美轮美奂的音乐（听它的音乐也是一种享受啊）、完美的故事情节……此外还有让人怦然心动的人设——全部都是极其“卡哇依”的MM。也许这些文字还无法让不熟悉“东方”系列的读者对其产生深刻印象，那么在玩之前先看看这段由“萃梦想”的骨灰级Fans精心制作的MV（http://sadan9.3322.org/temp/MV.rar），感受一下妖精们带给你的“轰华绚烂”吧（小提示：各个角色的出招可在游戏刚开始的角色选择或按下Pause键时看到。游戏中的默认操作设置得很不合理，必须更改。笔者用的是XP系统，先找到游戏文件夹里config.exe一项，右键单击“属性”，找到“兼容性”一栏，勾选“用兼容模式运行这个程序Windows 98/Windows Me”，方可更改config.exe的设置，否则config.exe将无法运行。此修改不支持非XP系统）！

桌面宠物网络游戏：我的乖怪

http://www.10008.com/gg2/download.asp

由凡多软件开发的《我的乖怪》推出了一个新潮前卫的休闲网游概念——桌面宠物网络游戏。它在电脑上以小窗口的方式出现，不会影响你在电脑上的工作学习或玩其他游戏。你的宠物会在电脑桌面上安静地守护着你，有时候也会自己玩耍。它让我不由想起曾红火一时的挂在钥匙扣上的电子宠物和PC上的单机版宠物饲养。说起宠物饲养，元老级的《石器时代》昔日抢滩国内时便是托了游戏中“宝宝”不少的福。可以这么说，无论对玩家还是开发商而言，“宠物”都是网络游戏的亮点之一，这一点从《我的乖怪》也能看出，超Q的宠物对玩家们（尤其是上班族）的吸引力确实不小。将桌面宠物搬上网络，并非只是粗糙地将其Online化，还有更多惊喜等着你去发现。 P

再战中低端

千元以下PCI-E与AGP显卡游戏性能评测

■ 专题策划 本刊编辑部
执笔 魔之左手、电子土豆

尽管玩家们都非常清楚显卡对游戏感受的影响，不过对大多数国内用户而言，作为游戏极品的各种高端显卡只是镜花水月，而GeForce 6600 GT和Radeon X700 Pro等中端产品，1000元的价格就已是普通消费者的承受极限，所以我们将目光从NVIDIA和ATI狂飙的高端显卡领域上收回，再次来盘点一下目前最为火爆的千元级显卡市场。

对于许多预算不多的玩家而言，选择显卡的标准通常是够用，因此显卡的实际游戏性能达到什么程度非常重要。这就是《大众软件》近年来屡次针对格局变化后的主流显卡进行详细游戏性能测试的原因，这一传统也将延续下去。

本文导读

当前千元以下中低端显卡市场的格局……88
参测显卡一览……90
正式开战——显卡性能测试……93
起跑线——基准性能测试……93
3DMark 03……93
3DMark 05……93
AquaMark 3……93
真刀真枪的较量——实际游戏性能测试……94
Half-Life 2……94
DOOM3……95
FarCry……95
极品飞车——地下狂飙2……96
波斯王子2——武者之心……96
UT2004……96
FIFA2006（Demo）……97
帝国时代III……97
地牢围攻2……97
参测显卡游戏性能表现小结……98
插文——3D显卡关键词……94
插文——我们如何测试显卡的真实游戏性能……92

目前千元以下中低端显卡市场的格局

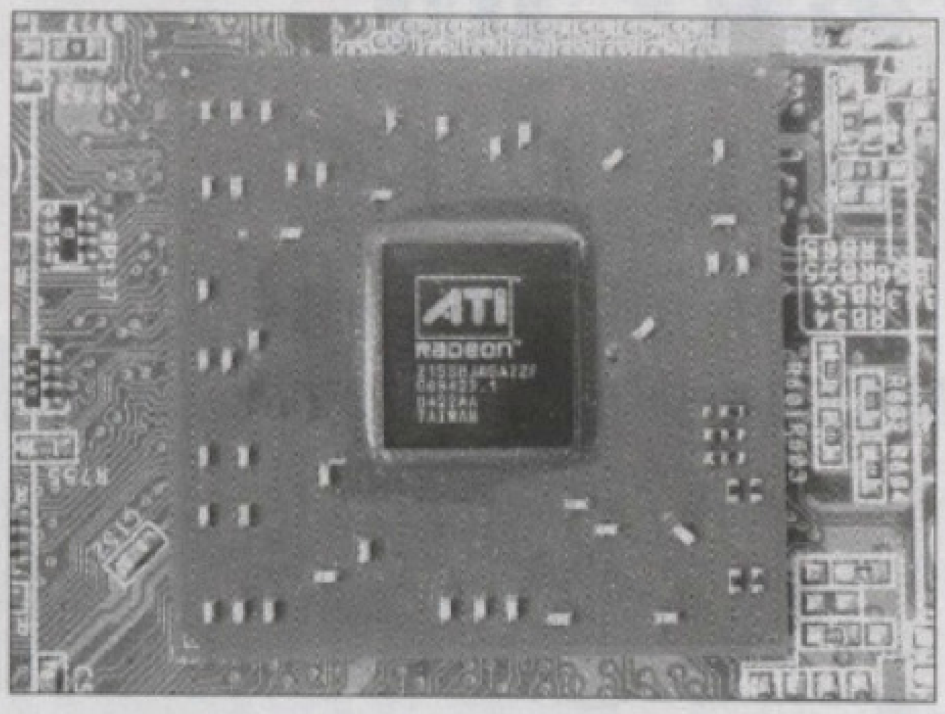
目前的中低端显卡市场仍然混乱异常，不仅是ATI和NVIDIA两家推出的各种型号在逐一捉对厮杀，且改头换面的S3（VIA）和SiS（XGI）等也仍然没有放弃，不过S3的DeltaChrome S18等产品在内地市场并不多见。尽管ATI和NVIDIA在产品线策略方面，采取类似Intel的用新产品“杀死”自家前代产品的做法，但并不像Intel那样奏效：除了内地市场对廉价产品的需求原因外，各显卡制造商自己还会有一套产品策略，显存颗粒等周边配件的影响也是很重要的原因。

由于市场中已完全淘汰了非3D显卡，因此目前即使是低端显卡在理论上也能执行大部分较新3D游戏。当然，我们说只是有这个“可能”而已，一个执行游戏时没有任何特效甚至出现贴图缺失和错误、只能在640×480分辨率下得到10fps以下速度的显卡，当然也同样被认为是“不能”用来玩这个游戏。

目前市场中千元以下的显卡主要采用以下型号的芯片：ATI的RADEON 9550/9800 Pro/X300/X550/X700/X700 Pro，NVIDIA的GeForceFX 5200和GeForce 6200/6600 LE/6600/6600 GT，其中RADEON 9550/9800 Pro仅有AGP版本，其他芯片则大都有AGP和PCI-E版本的产品。

从API支持来看，所有主流显卡都进入了DirectX 9.0时代，即使是对显卡要求比较严格的一些游戏，也不会对这些产品中的低端型号进行屏蔽。不过它们的性能却有相当大的差别，这主要是来自其内核设计的不同，不过显卡厂商也会有一些自己的特殊设计，例如默认对显示芯片进行超频，选用更好的高频显存颗粒等。

也许你对上面的众多的显卡编号和分类感到无所适从，但其实它们的显示内核只有4种而已：

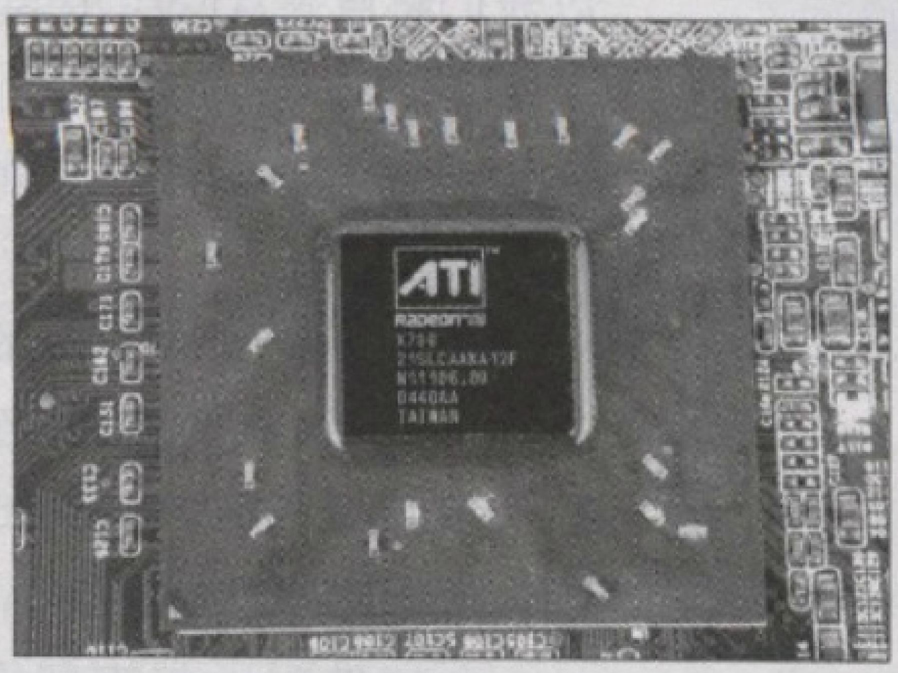


1.ATI公司

（1）RV3XX/R3XX核心

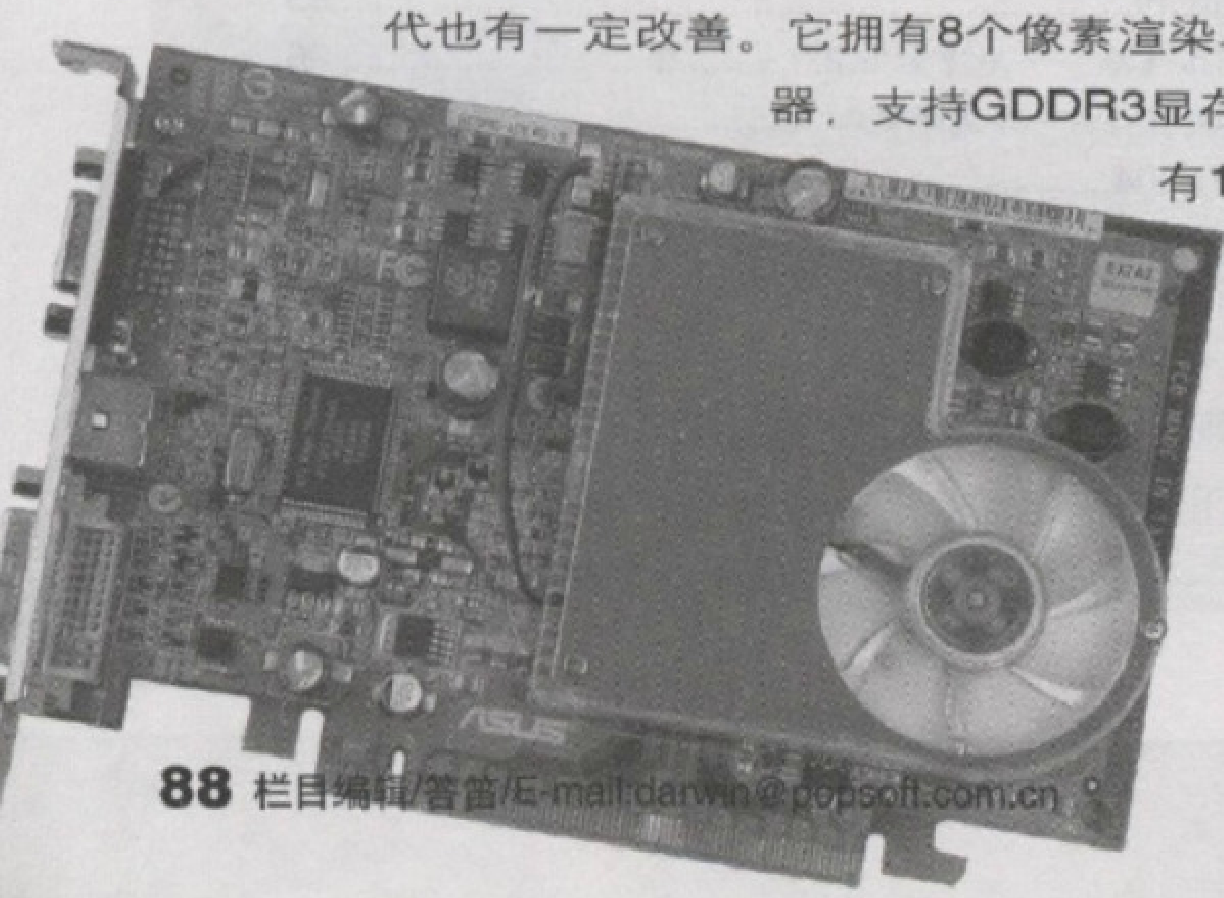
这一核心的代表是RADEON 9XXX系列（主要是95XX/96XX，不包括早期的RADEON 9100/9200/9250等），PCI-E接口的RADEON X300/550尽管是更新一代的产品，却沿用了这一核心。它们具有SmoothVision 2.1引擎、改良的色彩压缩和HyperZ III+等技术，其中RV3XX采用4个像素着色引擎和2个顶点渲染单元，显存位宽为128bit，R3XX则具有双倍的8个像素着色引擎、4个顶点渲染单元以及256bit显存位宽——RV3XX可看作R3XX的简化版。由于这一核心的技术和性能都已比较落伍，因此ATI仅仅将它们用于占领最低端市场，实际上是在和内置显卡进行斗争，其3D性能仅能满足最基本的要求，例如较早期的3D游戏、3D网游或一些应用软件中使用的少量3D技术。这类显卡的价格一般在399元～699元之间（*注）。

***注：** 本文提到的参考价格主要来自10月初的媒体报价，读者们看到本文时，应该能在市场中看到更优惠的价格。



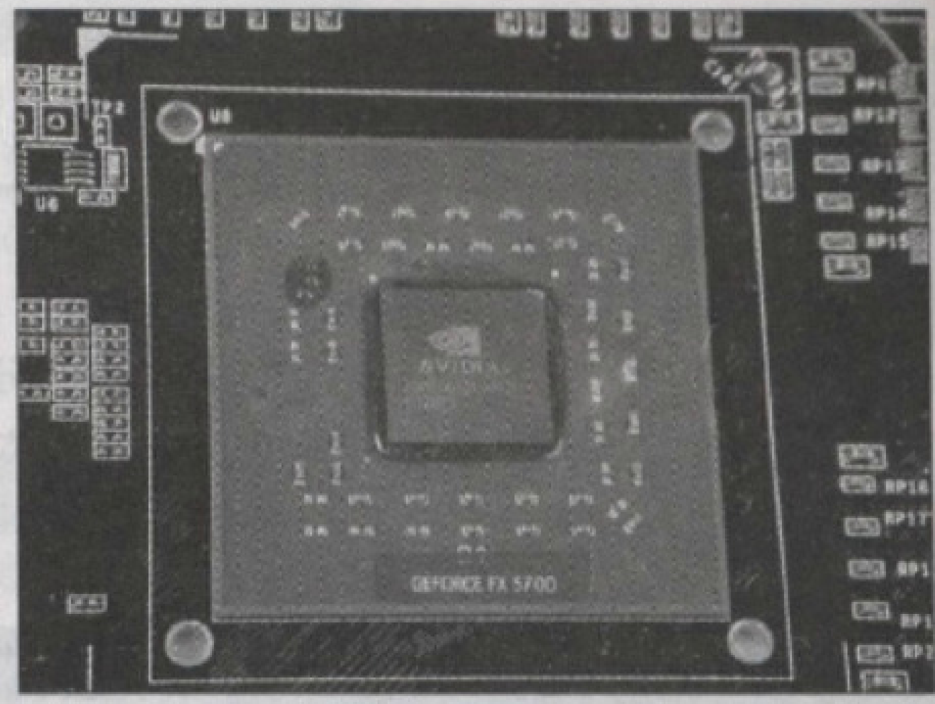
（2）RV410核心

RADEON X700系列才是真正的新一代中端产品，其采用的RV410核心与RADEON X800系列有一定“血缘”关系。RV410采用SmartShader HD引擎，仍然是SM 2.0标准的产品，它的SmoothVision HD、HyperZ HD、VideoShader HD等技术相对于前代也有一定改善。它拥有8个像素渲染单元和高达6个顶点渲染器，支持GDDR3显存，不过显存位宽仍然仅有128bit，从我们以往的测试看，这款核心在性能上相当出色。RADEON X700/X700 Pro完全可满足目前大部分高端3D游戏的需求，例如DOOM3、《帝国时代III》等，相关产品价格在799～999元左右，一些超频版或豪华版的X700 Pro则可能高于千元。

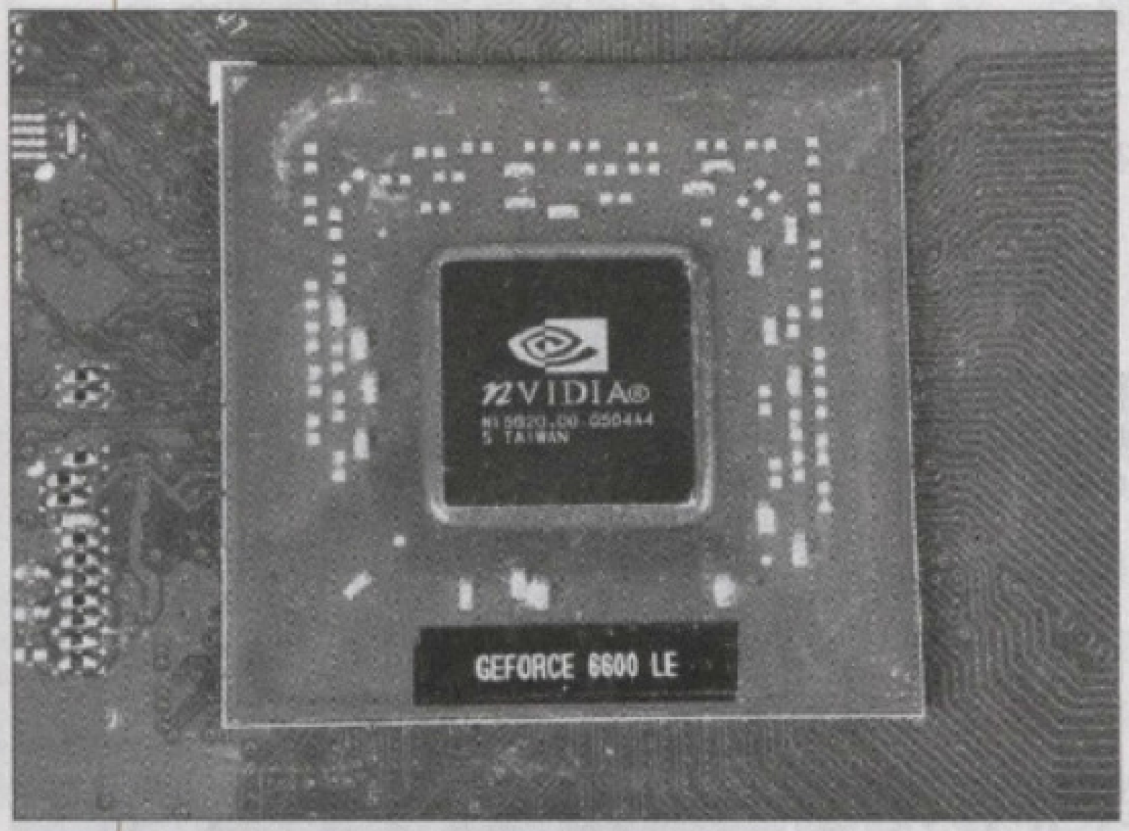


2.NVIDIA公司

（1）NV3X系列核心



应该说基于NV3X核心的GeForceFX系列并不是非常成功的作品，其中的旗舰产品都很快消失在人们的视野中，但其中低端产品生命力却长久得多，这主要是市场需求的结果。即使是这样，曾经辉煌的FX系列也只剩下了定位最低端的GeForceFX 5200/5500，而曾以性价比取胜的GeForceFX 5700/5900 XT则在GeForce 6600系列的价格挤压下变得没什么优势了。GeForceFX 5500改进自低端的GeForceFX 5200，性能并不强，它仅有2个像素渲染单元和1个顶点渲染器，不过在规格上相当超前，可支持SM3.0。GeForceFX 5200/5500的价格一般在399元～699元之间，其主要用户同样不是游戏玩家，而是商用或一般家庭用户，这些用户虽对3D性能要求不高，但板载显卡有时又无法满足其需求。这类显卡无法流畅执行DOOM3、《波斯王子》等中高端3D游戏，但基本可满足《魔兽世界》《天堂Ⅱ》等3D网游的要求。

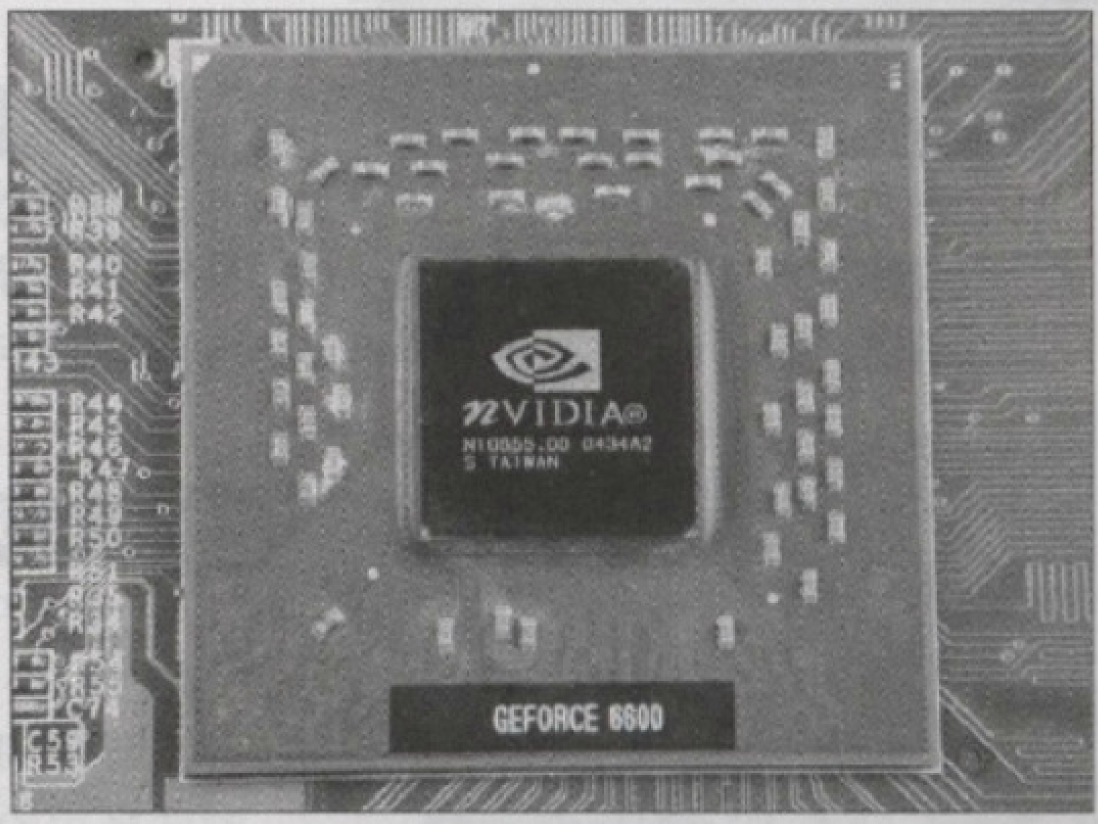


（2）NV43核心

GeForce 6系列的产品拥有相当出色的内核设计，其产品线相当齐全。该系列架构采用了新的CineFX 3.0引擎，支持SM3.0，这一核心最明显的改进就是大大加强了渲染能力、光影特效及抗锯齿性能。

GeForce 6200和GeForce 6600 LE的核心为NV43-V，而GeForce 6600/6600 GT的核心为NV43，前两者仅有4个像素渲染单元，后两者则达到了8个，顶点渲染器则同样为3个，它们仍采用128bit显存位宽。NV43-V核心的性能和NV43有较大差别，分别对应低端用户和高性价比游戏显卡市场。

GeForce 6200/6600 LE作为低端产品，不仅被用来填补GeForceFX 5200/5500和高端产品之间的价格空白，且有逐渐取代后者的趋势。尽管它们的规格并不高，但3D性能明显要比FX 5200/5500好一些。GeForce 6200/6600 LE（特别是6600 LE）已完全能应付Half-Life 2、《极品飞车——地下狂飙》、FarCry等中档3D游戏，但对于DOOM3、《帝国时代Ⅲ》这种考验显卡能力的游戏来说，性能尚有所欠缺。它们的价格大约在599元（GeForce 6200）和699元（GeForce 6600 LE）左右。



GeForce 6600/6600 GT基本上可看作是为主流3D游戏玩家设计的产品，其性能完全具备在标准分辨率（1024×768）下流畅执行中高端3D游戏的条件，甚至可开启一些画质优化设置（如FSAA和AF），相关产品价格在799元～999元之间。

当前千元以下显卡（显示芯片）基本规格一览表

项目/型号	RADEON 9550	RADEON 9800 Pro	RADEON X300	RADEON X550	RADEON X700	RADEON X700 Pro	GeForceFX 5500	GeForce 6200	GeForce 6600 LE	GeForce 6600	GeForce 6600 GT
核心	RV350	R350	RV370	RV370	RV410	RV410	NV34	NV43-V	NV43-V	NV43	NV43
核心频率（MHz）	250	380	325	400	400	425	270	300	300	300	500
显存位宽	128	256	128	128	128	128	128	128	128	128	128
显存频率（DDR MHz）	400	675	400	500	700	860	512	550	500	550	1000
像素渲染流水线数	4	8	4	4	8	8	4	4	4	8	8
顶点渲染器数	2	4	2	2	6	6	2	3	3	3	3
3D引擎版本	/	/	/	/	/	/	CineFX 2.0	CineFX 3.0	CineFX 3.0	CineFX 3.0	CineFX 3.0
顶点渲染器版本	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
像素渲染器版本	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
接口方式	AGP	AGP	PCI-E	PCI-E	AGP、PCI-E	AGP、PCI-E	AGP、PCI-E	AGP、PCI-E	AGP、PCI-E	AGP、PCI-E	AGP、PCI-E

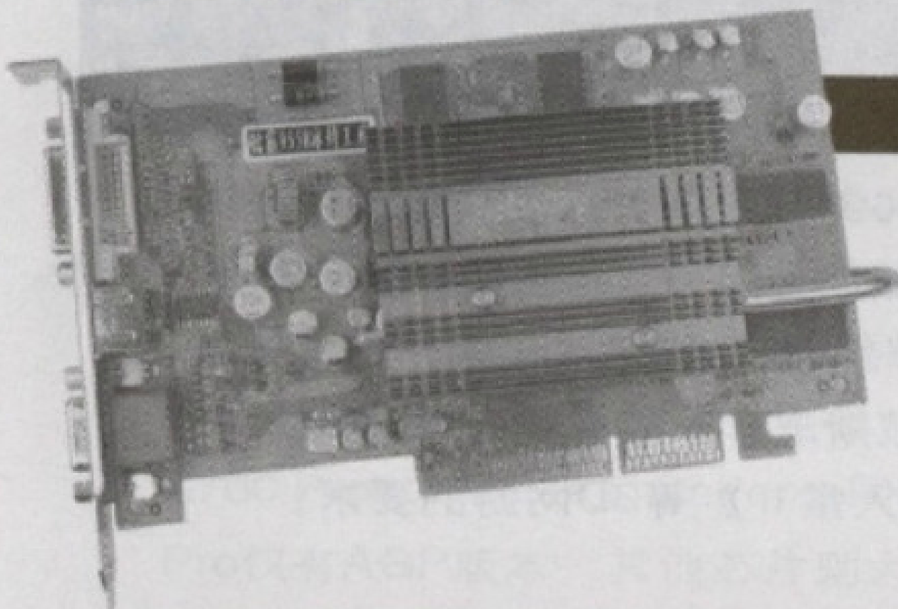
注：由于中低端显卡一般都具有较好的超频能力，因此很多厂商推出的显卡产品频率都有一定提升，这里只列出其标准频率。

参测显卡一览

注：以下未特别说明的均为AGP显卡。

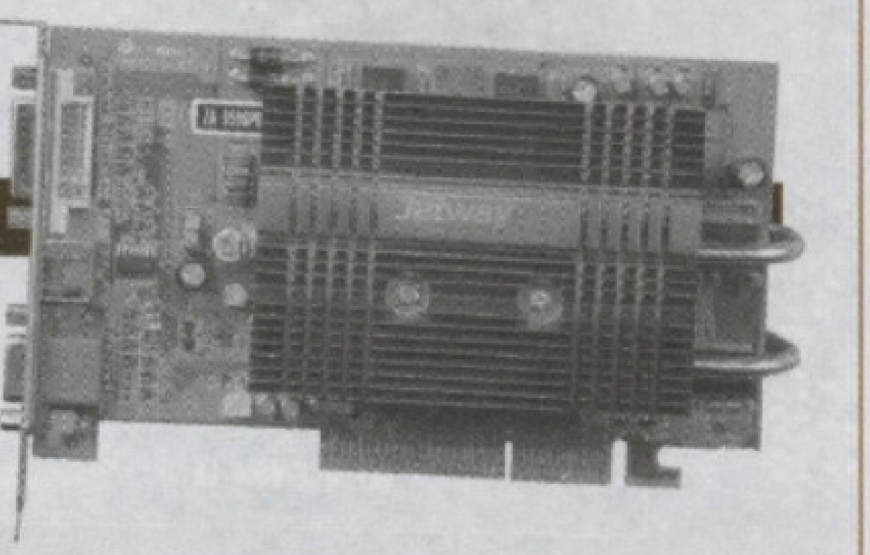
1.捷波（Jetway）

本次捷波为我们提供了6款显卡，分别采用RADEON 9550、RADEON 9550移动版、RADEON X300和GeForceFX 5200、GeForce 6600 LE芯片，它们的突出特色便是大部分采用了热管辅助散热，没有安装风扇，是安静型的显卡。



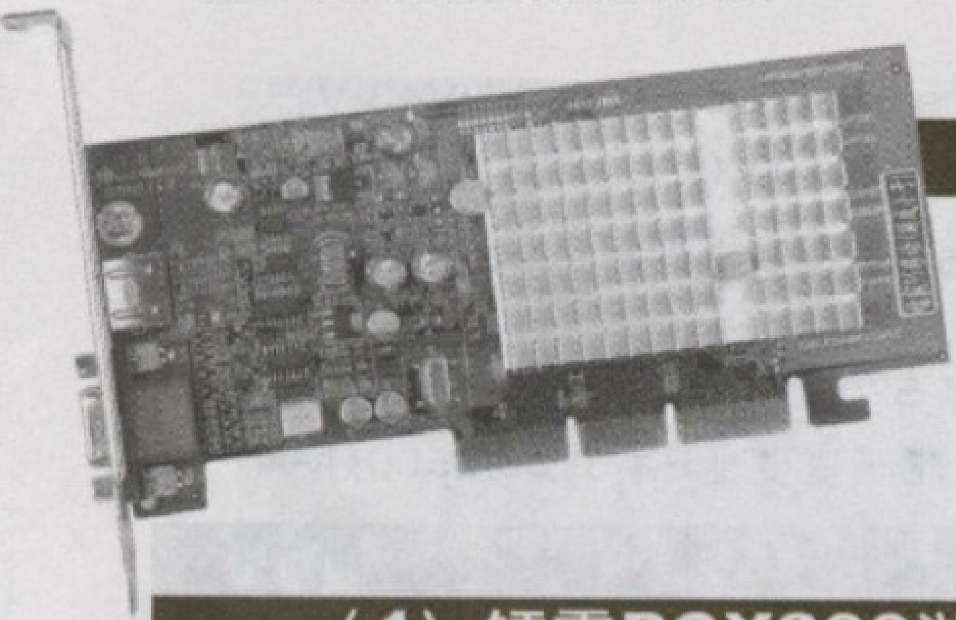
（1）镭霸9550冰封王座

作为一款标准频率的产品，这款显卡在规格上中规中矩，不过非常明显的热管散热装置和256MB的显存，还是让它显得比同类产品要更豪华一些。250MHz/400MHz的默认核心/显存频率使其性能表现比较一般，其核心有一定超频潜力，但显存频率基本没有留下超频空间，所以性能的提升幅度比较有限。



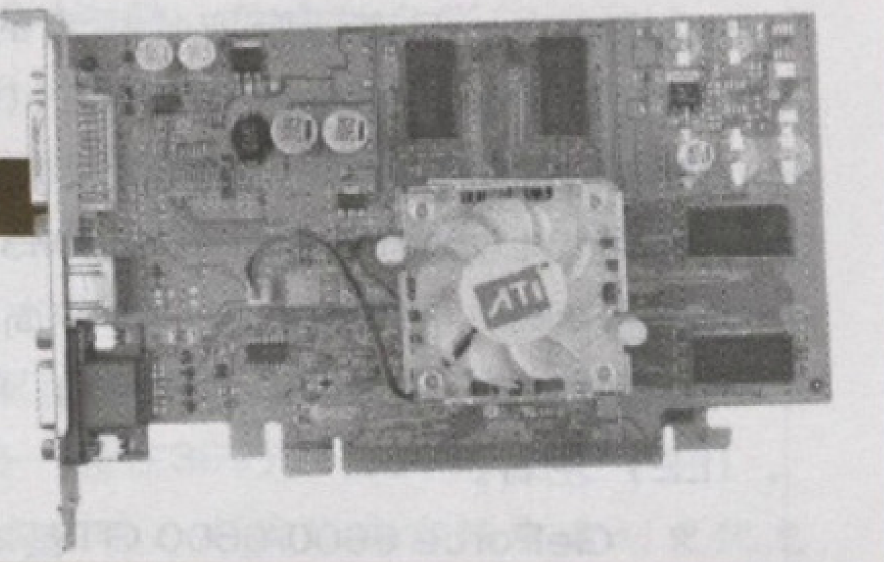
（2）坚鸟9596Pro寒冰王座

这款显卡是超频版的9550产品，其默认核心/显存频率为400MHz/500MHz，相对超频幅度并不大，性能比标准版产品有所提升，总的来说是一款比较主流的超频版RADEON 9550显卡。



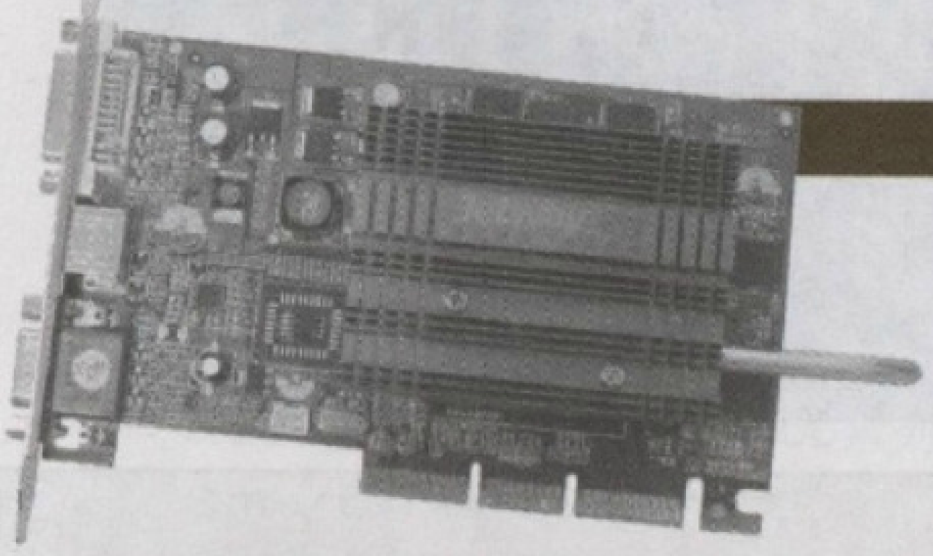
（3）镭霸9550移动游戏小子

这是一款非常有特色的产品，它采用的移动版显示芯片内集成了显存，因此PCB板上显得非常“干净”。其默认的核心/显存频率高于标准的桌面版9550产品，为325MHz/440MHz，性能也略有提升，但温度比桌面版产品有明显下降。



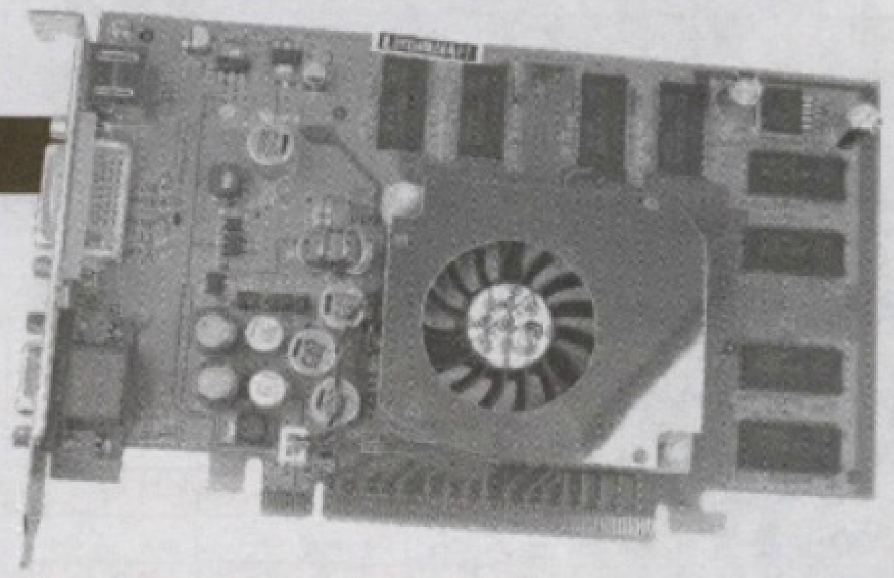
（4）镭霸PCX300游戏小子

这款产品使用RADEON X300芯片，是新一代的低端PCI-E 3D显卡，不过在测试中其性能并不让人满意，甚至和一些超频版的RADEON 9550相比也缺乏性价比，其作用应该是引导低端用户转向PCI-E平台。



（5）5200游戏小子冰封版

GeForceFX 5200是本次测试中最低端的NVIDIA显卡，该产品默认采用NVIDIA的官方频率，即250MHz/400MHz的核心/显存频率。由于本身规格和频率都比较低，因此测试成绩不是很理想，基本上不适合执行我们本次测试采用的3D游戏。

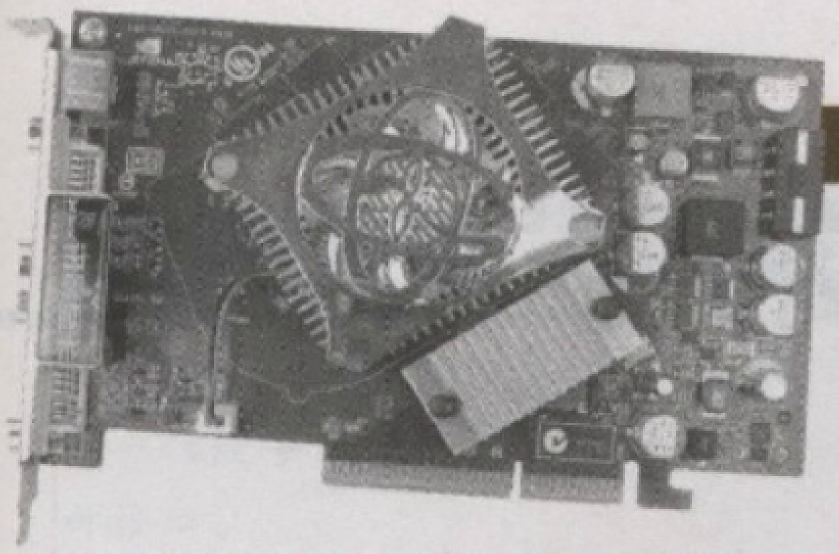


（6）魔力PCX6600LE游戏小子

这是捷波送测产品中第2款使用风扇辅助散热的产品，它采用较新的GeForce 6600 LE芯片，PCI-E x16接口，核心/显存频率为300MHz/500MHz，基本上都是NVIDIA的官方频率，因此核心仍然具有较大超频潜力。

2.讯景（XFX）

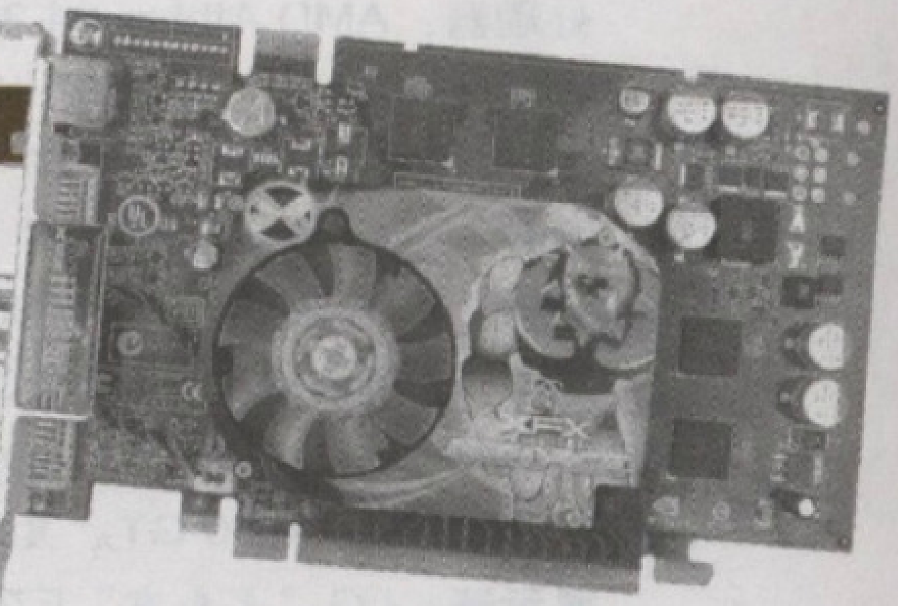
讯景为我们提供的全部是采用NVIDIA芯片的产品，或许是基于品牌定位的考虑，它的显卡大都采用了双DVI接口的形式，中端显卡也不例外。



（1）PV-T43D-NDP5

这是采用GeForce 6600 LE芯片的产品，使用桥接芯片转换为AGP接口。它最大的特点是采用了比较高档的DDR3显存，显存容量也达到了256MB，其核心/显存频率设置为相当高的500MHz/1000MHz，这一频率高于GeForce 6600标准版，与GeForce 6600 GT相同，因此提供了较为出色的3D性能。

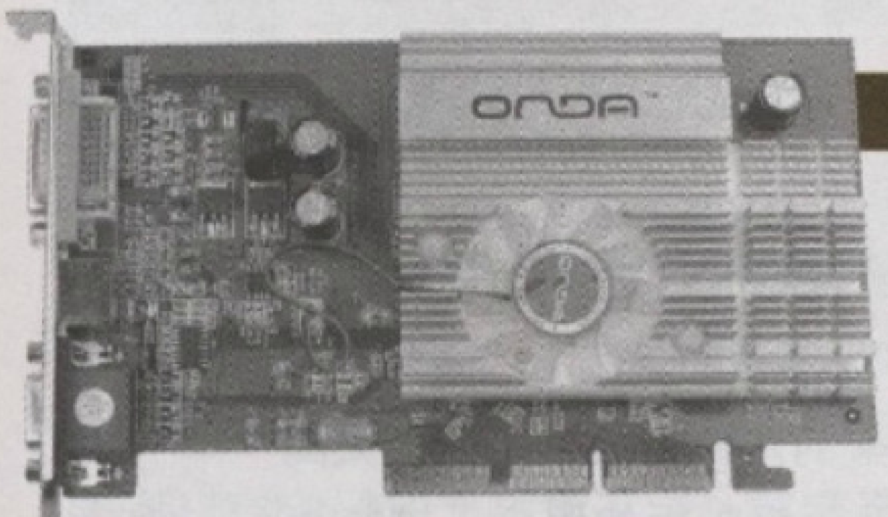
（2）哮天狼6600GT（PV-T43G-NDF5）



这是一款PCI-E接口的GeForce 6600 GT，板载256MB DDR3显存，基本上采用了公版设计；因为PCI-E版产品不需要辅助供电接口及相应的电路，因此它的板型显得比较小。作为本次测试中最高端的显卡，哮天狼6600GT的测试成绩是最出色的。

3.昂达（On-data）

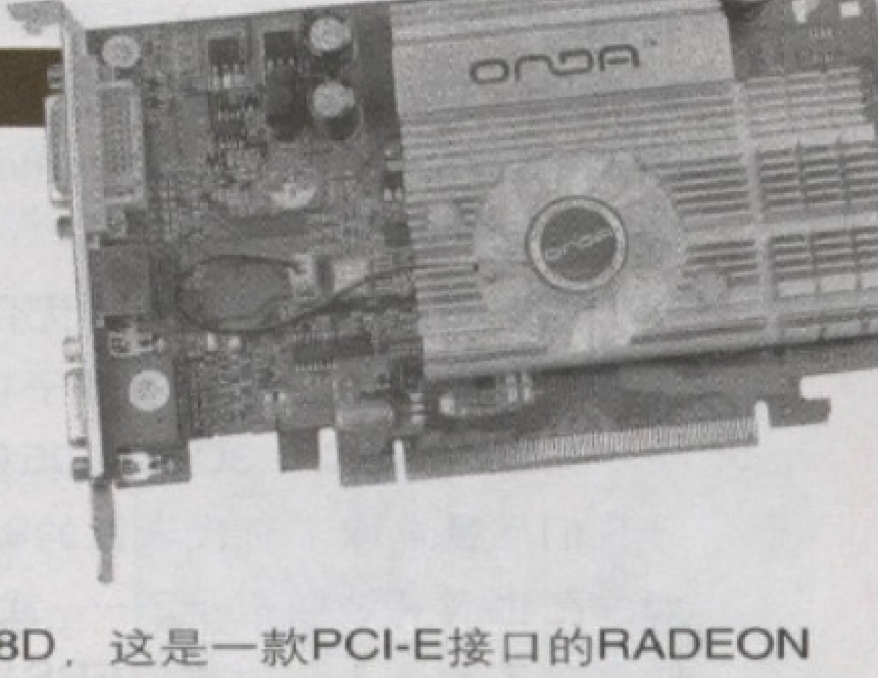
昂达本次送测的产品是雷霆9555/256MB白金版和雷霆X550，是两款面向中端的“A卡”。



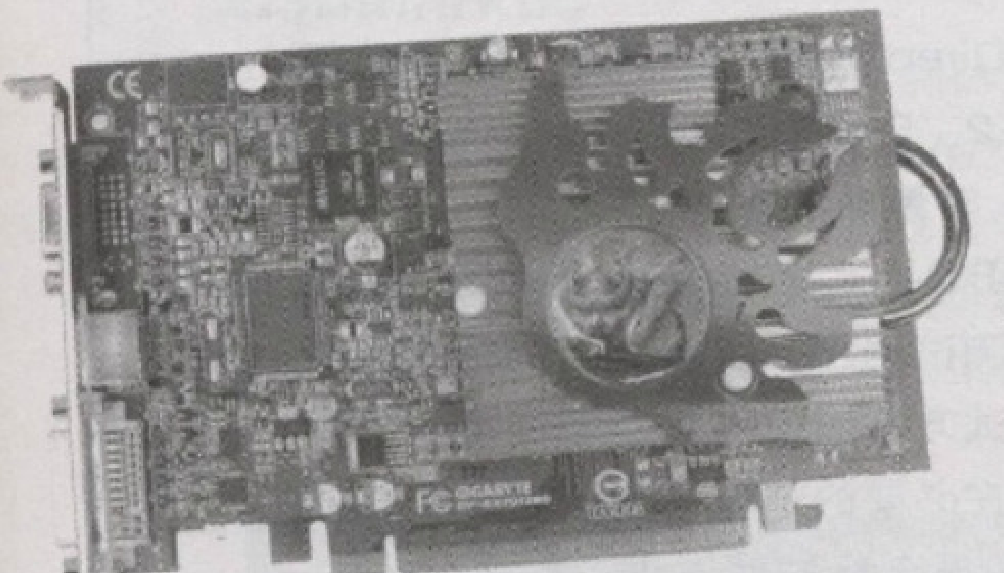
（1）雷霆9555/256MB白金版

从命名上可看出这款产品是“升级版”的9550显卡，它的默认核心/显存频率为450MHz/650MHz，均进行了一定程度的超频。相对于标准版，它的3D性能有很明显的提高。这款显卡采用非常有特色的大型一体式散热片，提供了显存散热功能，有利于其超频运行的稳定性。

（2）雷霆X550（图15）



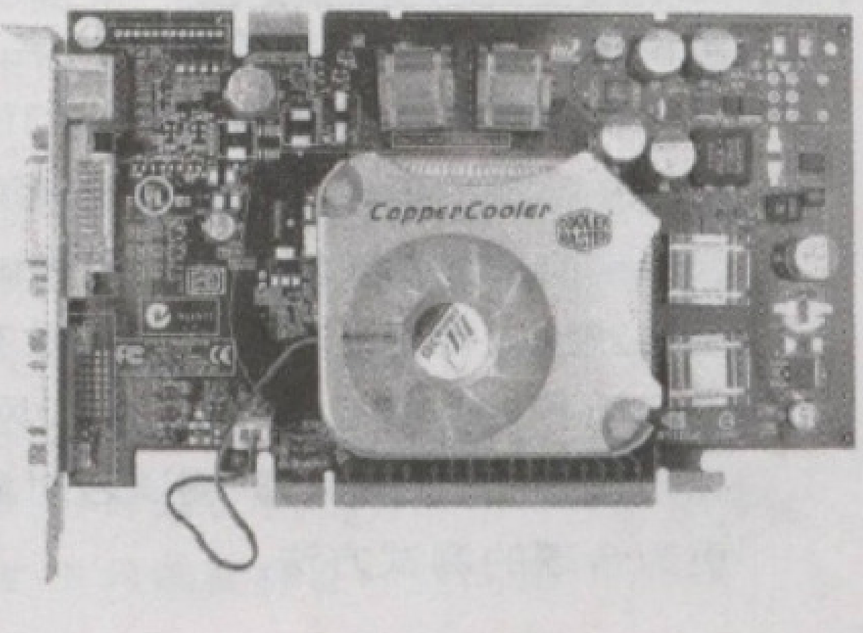
雷霆X550作为面向中低端的PCI-E显卡产品，给人的印象是非常简洁，PCB板上可看到的元件相当少，不过这并不影响它的正常运行，而其同样使用了核心/显存一体式散热片，有利于超频使用，其核心/显存频率为400MHz/400MHz。



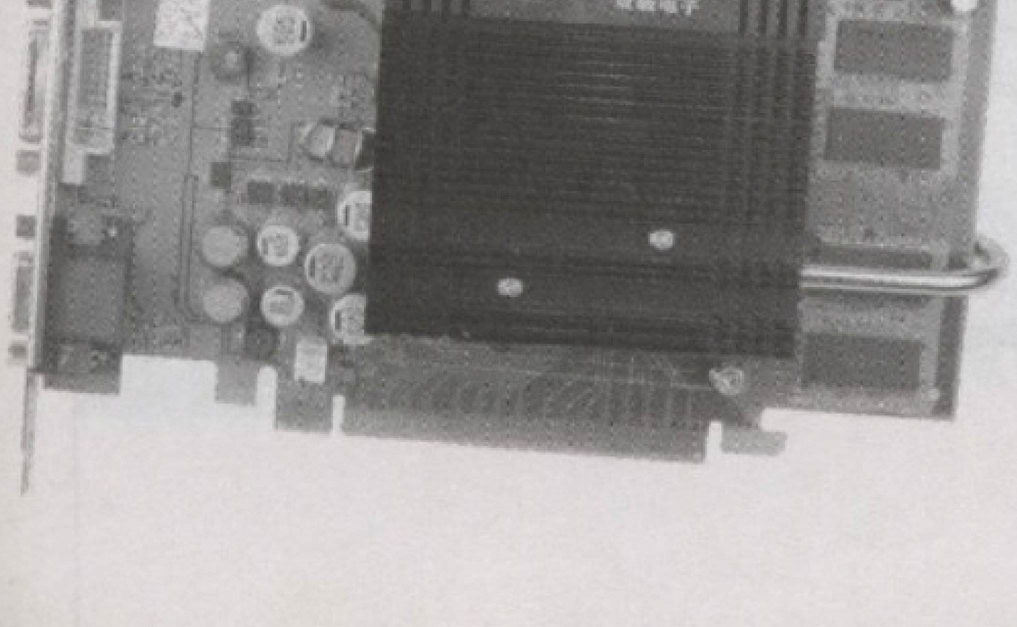
4.技嘉（Gigabyte）

技嘉为我们提供了一款GV-RX70128D，这是一款PCI-E接口的RADEON X700显卡，400MHz/700MHz的频率相当标准，而它也采用了热管散热装置，没有使用风扇辅助散热，巨大的散热片非常华丽，不过它并没有提供显存散热功能。

5.映众（Inno3D）



映众提供了一款PCI-E接口的GeForce 6600产品，其核心/显存频率设置得比较高，为400MHz/800MHz，因此性能较标准频率的6600有一定提升。它在显存上安装了小型散热片，有利于长时间稳定运行。这款显卡还提供了SLI桥接接口，可用于构建SLI系统。



6.双敏（Unika）

双敏提供的速配PCX6218冰翼超频版是一款GeForce 6200显卡，顾名思义，它进行了一定程度的超频，默认核心/显存频率为500MHz/600MHz。虽然相对于中端产品来说，其频率并不出众，但明显提升了性能。这款显卡采用热管散热器，散热片体积相当大，可保证超频运行的稳定性。

我们如何测试显卡的真实游戏性能

硬件平台

处理器：AMD Athlon 64 3000+（2.0GHz、Socket754接口）

主板（AGP）：技嘉GA-K8VT800 Pro（VIA K8T800芯片组、Socket754接口）

主板（PCI-E）：磐正EP-8HEAI（VIA K8T890芯片组、Socket754接口）

内存： Kingmax DDR400 1GB（512MB×2）

硬盘：西部数据 WD 1200JB（7200r/m、8MB缓存）

显卡：ATI RADEON 9550（标准版与高频版）、RADEON X300、RADEON X550、RADEON X700；NVIDIA GeForceFX 5200、GeForce 6200、GeForce 6600 LE（标准版与高频版）、GeForce 6600、GeForce 6600 GT；具体规格见文中介绍。

显示器：LG“未来窗”F700PD

软件环境

操作系统：Windows XP中文专业版+SP2

主板芯片组驱动：VIA HyperionPro驱动最新5.01 Beta版For Win XP

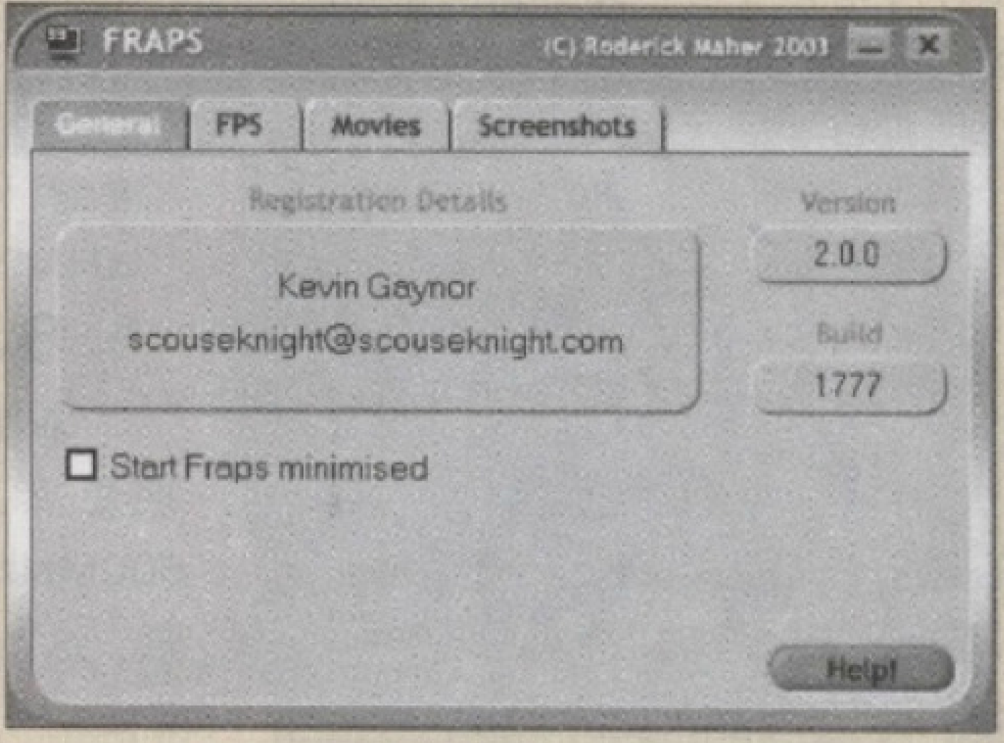
显卡驱动：ATI公版催化剂驱动5.9版 For WinXP；NVIDIA公版Forceware驱动78.01版 For WinXP

与以前一样，由于本次测试针对千元以下的中低端显卡，考虑到这些显卡的用户一般不会配置太高的硬件平台，所以我们的测试平台也选择了Socket754接口Athlon 64+VIA芯片组主板的组合，这样更接近目标用户的实际配置情况。由于ATI和NVIDIA的市场策略原因，前段时间一些显卡厂商力推的RADEON 9800 Pro、GeForceFX 5500、GeForce 6200TC等已淡出零售市场，所以我们没有把它们纳入测试行列。

性能测试前，我们充分优化了BIOS中设置，关闭了板载声卡和网卡；测试中每次切换测试软件前都重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩。

除3DMark03、3DMark05和AquaMark3这3个被广泛采用的基准的Direct3D测试软件外，在游戏部分我们尽量选取了有代表性的9款作品，其中既包括DOOM3、Half-Life 2、FarCry这样推出较久的传统大作，也有《波斯王子2——武者之心》、FIFA2006、《帝国时代III》等最新的优秀3D游戏，这些游戏覆盖了第一人称射击（FPS）、第三人称动作冒险、动作RPG（ARPG）、即时战略（RTS）、竞速、体育（足球）等多种类型，代表性很强。我们采用这些游戏内置的测试程序，本身没有提供测试程序的游戏则采用Fraps软件记录帧数（*注），每款游戏的简介和具体测试方法请参考后面测试部分的相关说明。考虑到中低端显卡的实际性能情况，在部分显卡测试中我们会在必要的情况下降低游戏图像质量设置，以达到比较流畅的效果，这种设置方法也可供读者在实际使用显卡玩游戏时进行参考。

本来我们考虑过要选取热门的3D网络游戏（如《魔兽世界》）进行测试，但经过反复试验，我们发现在目前的条件下，网络游戏测试场景很难实现可重复性（除非一个人到偏远的地方乱跑，但这不符合玩家的实际游戏情况），且测试成绩受服务器速度、玩家数量影响波动太大，很难针对不同显卡实现公平对比。因此，我们不得不放弃了网络游戏项目，希望以后能找到更适合做测试的3D网络游戏（以前采用过的《大航海时代Online》测试包对显卡要求实在不高》）与更为合理的测试方法。



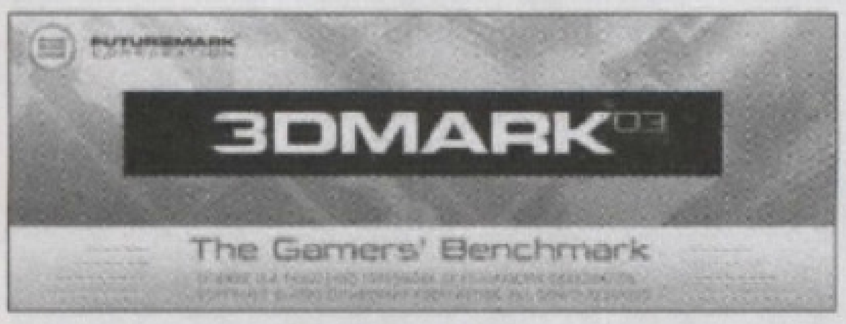
***注**：Fraps软件能在后台实时监视显卡的运行帧数并记录数据，最后自动计算出整个游戏运行场景中的最高、最低和平均帧速率（即fps：Frame Per Second，帧/秒）记录在log文件中，这样它便能用来统计显卡实际执行3D游戏过程中的性能。

正式开战——显卡性能测试

注：由于我们使用的AGP/PCI-E测试平台的CPU、内存与硬盘等周边设备完全相同，主板的芯片组也基本属于同一性能等级，考虑到采用同一显示芯片的AGP与PCI-E版本显卡（如X700）性能差别非常小，所以仅测试其中一种接口。

一、起跑线——基准性能测试

作为惯例，我们仍然将3DMark03、3DMark05和AquaMark3这3个被广泛采用的3D性能测试软件作为测试基准，它们均支持DirectX 9，符合目前显卡和游戏市场的API支持情况。这些软件我们都曾进行过详细介绍，这里不再赘述。



1.3DMark 03

3DMark 03是一款综合测试显卡3D性能的软件，它的4个场景分别基于DirectX 7/8/9：场景4基于DirectX 9.0，得分加权较重，加权分次之的是基于DirectX 8的场景2和场景3，而场景1虽然加权较少，但执行速度远高于其他项目。因此其测试成绩反映的情况较为复杂，相对来讲符合大部分中低端3D游戏的API支持情况。一般来说我们认为，一款显卡的3DMark 03成绩只有达到3000分以上，才说明它们执行基于DirectX 8的游戏时不会有任何问题。

3DMark 03测试成绩表

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	2037	1494	/
GeForce 6200（500/600）	/	5228	3783
GeForce 6600 LE（300/500）	/	3981	2841
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	6431	4824
GeForce 6600（300/550）	/	5022	3697
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	8003	6182
RADEON 9550（250/400）	3247	2237	/
RADEON 9550（450/650）	5196	3867	/
RADEON X300（325/400）	3798	2789	1966
RADEON X550（450/750）	/	4118	2958
RADEON X700（400/700）	/	6298	4662

可以看到，除最低端的RADEON 9550/X300、GeForce5200外，大部分显卡都已满足3000分的要求；而大部分中档显卡在1024×768下的成绩也在7000分以上，完全可在这一分辨率下流畅执行较新的3D游戏。

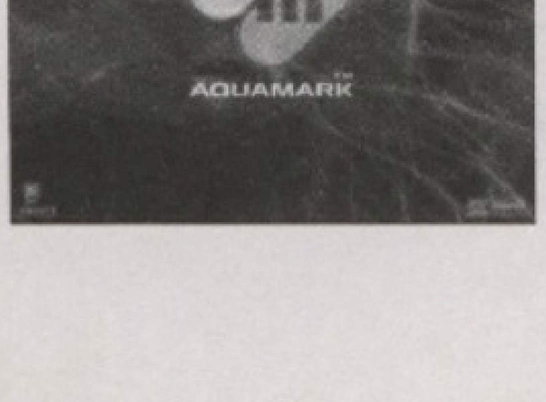
2.3DMark05

本刊2004年第23期《测试利器还是显卡梦魇——3DMark简史与3DMark05详析》中对3DMark05有较详细的介绍，这是一款非常偏重DirectX 9的测试软件，其项目主要面对未来的游戏引擎设置，因此即使是GeForce 6800标准版和RADEON X800标准版这样高于参测显卡一档的产品，也只能得到3000多分的成绩，我们当然不能指望千元以下级别的产品能得到多高的分数。由于对显卡填充率等要求很高，因此3DMark05能充分发掘这些显卡的性能，分数更充分地反映了这些显卡的3D能力。

3DMark 05测试成绩表

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	330	269	/
GeForce 6200（500/600）	/	2105	1585
GeForce 6600 LE（300/500）	/	1505	1148
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	2573	1908
GeForce 6600（300/550）	/	1996	1597
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	3383	2556
RADEON 9550（250/400）	/	1492	1181
RADEON 9550（450/650）	/	2247	1889
RADEON X300（325/400）	/	1710	1411
RADEON X550（450/750）	/	1990	1537
RADEON X700（400/700）	/	2744	2029

在这一测试中，面向低端的产品和中端产品由于渲染流水线等规格方面的差异而显得泾渭分明，除非进行非常大幅度的超频，否则只有4个渲染单元的低端产品在测试中的表现会非常糟糕。而在这一测试中，GeForceFX 5200的得分非常有限，可看出其对DirectX 9的支持确实存在一些问题。



3.AquaMark 3

AquaMark 3的引擎来自Aquanox2游戏，基于Massive公司开发的krass引擎。像市面上的大部分3D游戏一样，它并不是完全采用DirectX 9 API的3D引擎，而是混杂了一部分基于DirectX 8甚至DirectX 7的渲染特效，其测试项目包含动态光影、粒子效果、环境贴图多项内容。因为在默认状态下，此测试的场景非常复杂，对显卡性能的要求很高，一般来讲达到

40帧/秒（fps）的速度，就表示显卡具有流畅执行最新DirectX游戏的能力。

从测试成绩看，尽管AquaMark 3已是比较老的测试工具，但对大部分显卡来说还是很艰巨的考验，GeForceFX 5200和RADEON 9550/X300等低端产品仍然难以在1024×768甚至800×600分辨率下达到30fps的基本要求，而RADEON 9550的例子又一次说明了低端超频产品相对于标准版的性能提升。

Aquamark 3测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	12.53	10.03	/
GeForce 6200（500/600）	/	42.53	32.57
GeForce 6600 LE（300/500）	/	39.39	24.80
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	46.80	36.97
GeForce 6600（300/550）	/	38.59	30.24
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	53.75	47.57
RADEON 9550（250/400）	23.56	18.31	/
RADEON 9550（450/650）	38.94	31.59	23.53
RADEON X300（325/400）	28.72	22.59	/
RADEON X550（450/750）	39.29	32.04	23.93
RADEON X700（400/700）	/	27.44	20.29

二、真刀真枪的较量——实际游戏性能测试

仅仅进行基准测试是不能表现每款显卡在不同游戏中实际表现的，因为这牵扯到芯片厂家和游戏开发者对某种功能或特效的偏爱和优化。例如Half-Life 2和DOOM3刚刚推出时，“A卡”和“N卡”优劣之争，由于各款游戏采用的引擎对显卡的要求有一定区别，任何显卡在某一款游戏中的表现优劣都是相对的。

注：在实际测试中，在必要的情况下我们会降低设置，让游戏达到比较流畅的效果。

1.Half-Life 2（《半条命2》）

Half-Life 2采用的Source引擎，是一款完全使用DirectX 9高级渲染语言（HLSL）编写的游戏引擎，因此扩展性和硬件兼容性都相当出色。我们相信今后一段时间内，将有大量的游戏采用这款优秀的引擎编写，例如“CS：Source”已开始在玩家电脑和电子竞技比赛中和CS 1.6争夺位置。

Half-Life 2的AI系统和Havok物理引擎需要强大的CPU处理能力，因此在某些情况下CPU会成为瓶颈，造成游戏帧数较低，且并不反映显卡能力，例如多人混战的C17（17号城市）场景。我们在Half-Life 2测试中一直采用的Canals（运河追击）场景则更强调水面和反射等效果，基本上是对显卡DirectX 9能力的考察。

Half-Life 2测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600（默认中等画质）	1024X768（默认中等画质）	1280X1024（默认中等画质）
GeForceFX 5200（250/400）	33.85	22.89	/
GeForce 6200（500/600）	/	53.36	36.42
GeForce 6600 LE（300/500）	49.02	35.56	/
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	60.11	40.84
GeForce 6600（300/550）	/	60.84	42.64
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	92.01	71.94
RADEON 9550（250/400）	42.32	29.29	/
RADEON 9550（450/650）	71.82	51.33	/
RADEON X300（325/400）	/	52.14	36.51
RADEON X550（450/750）	/	52.03	34.59
RADEON X700（400/700）	/	83.42	59.64

对采用新核心的显卡而言，Half-Life 2只是小菜一碟，中端产品基本都能在1024×786分辨率下达到60fps左右的流畅速度；而低端显卡方面，NVIDIA和ATI芯片的产品则有较大差距，ATI显卡遥遥领先。

3D显卡关键词：1.Shader Model

Shader Model（本文中也简称SM）的意思是渲染模式，它的提出始自DirectX 8.0。相对于较为强调T&L能力的前代DirectX 7，DirectX 8转向了更灵活的编程，采用强大的渲染器（Shader）直接对像素点进行运算和处理，这样可造就更复杂和华丽的3D画面，当然这也需要更强大的GPU（或者说是VPU）才能实现。

Shader Model有1.1、2.0、3.0等版本，还有一些较小的版本变化如2.0b，3.0c等，目前的主流DirectX 9显卡都支持Shader Model 2.0以上版本。但Shader Model 3.0的编程功能相对于2.0版有很大进步，例如其支持的分支跳转和呈数量级增长的指令数，就可轻易实现SM 2.0需要很多语句甚至是根本无法完成的功能。但总的来说，SM 3.0实际上是SM 2.0的升级版，它们之间的差距相对于1.1和2.0版本之间的差别要小得多，图像质量的差别也没有后者明显。因此SM 3.0并不是必需的，目前支持Shader Model 3.0的游戏在比例上也不算太大。

2.DOOM3（《毁灭战士3》）

DOOM3的图像引擎无疑是非常出色的，即时光影技术和凹凸贴图的全面应用将游戏效果烘托得非常出色。这是本次测试中唯一的OpenGL图像引擎游戏，我们知道它对显卡能力的要求非常之高，这让人对低端显卡的表现捏一把汗。

DOOM3测试成绩表（单位：fps）非常明显，这款游戏对显卡同样有一定的倾向性，同档次的ATI产品在OpenGL执行速度上还是与NVIDIA产品有较明显差距。但GeForceFX 5200却非常遗憾地输给了RADEON 9550，当然，包括RADEON X300在内，这3款低端产品即使在800×600的分辨率下也没有达到流畅执行的性能。作为NVIDIA的优势项目，我们惊讶地发现GeForce 6200/6600 LE与GeForceFX 5200之间的成绩差距非常明显，帧数甚至达到了后者的3倍以上（要知道它们的价位差别仅有200元左右），具有在1024×768分辨率（中等画质）下执行游戏的能力。而ATI芯片的产品在这项测试中相对较为不利，只有RADEON X700可达到比较让人满意的帧数，是基于ATI芯片的样卡中唯一适合执行这款游戏的。

DOOM3测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600（中等画质）	1024X768（中等画质）	1024X768（高画质）	1280X1024（高画质）
GeForceFX 5200（250/400）	20.3	/	/	/
GeForce 6200（500/600）	63.1	53.0	36.0	/
GeForce 6600 LE（300/500）	60.2	41.0	/	/
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	/	67.7	47.1
GeForce 6600（300/550）	/	54.7	53.5	36.2
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	/	74.2	57.8
RADEON 9550（250/400）	24.2	16.6	/	/
RADEON 9550（450/650）	41.3	27.1	/	/
RADEON X300（325/400）	29.2	/	/	/
RADEON X550（450/750）	43.3	28.4	/	/
RADEON X700（400/700）	/	46.5	31.2	/

3.FarCry（《孤岛惊魂》）

Crytek开发的Farcry在新型图形技术的应用方面丝毫不逊色于上述两款大作，其最新的1.3版补丁支持Shader Models 2.0b和3.0，并加入了对NVIDIA的HDR（高动态光照渲染）及ATI的3Dc法向纹理压缩技术的非正式支持，使其对新一代显示核心的支持更全面。在ATI和NVIDIA的产品展示中，该游戏往往是必有的项目，也展示了未来3D游戏的方向。

虽然画面华丽清新，但这款游戏对显卡的要求实际上并不是很高，连GeForceFX 5200都可在800×600分辨率下达到30fps以上的速度（好像成了本次测试中的反面教材），其他显卡大都在1024×768的高画质设置下也可达到60fps以上的速度，可以说是非常流畅了。

FarCry测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600（中等画质）	1024X768（中等画质）	1024X768（高画质）	1280X1024（高画质）
GeForceFX 5200（250/400）	34.88	25.44	/	/
GeForce 6200（500/600）	/	/	56.50	36.42
GeForce 6600 LE（300/500）	/	51.98	/	/
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	/	60.11	40.84
GeForce 6600（300/550）	/	/	55.77	38.56
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	/	63.85	61.43
RADEON 9550（250/400）	105.8	70.71	/	/
RADEON 9550（450/650）	/	/	61.25	40.63
RADEON X300（325/400）	65.22	45.95	/	/
RADEON X550（450/750）	79.09	66.58	53.58	35.77
RADEON X700（400/700）	/	62.19	53.36	/

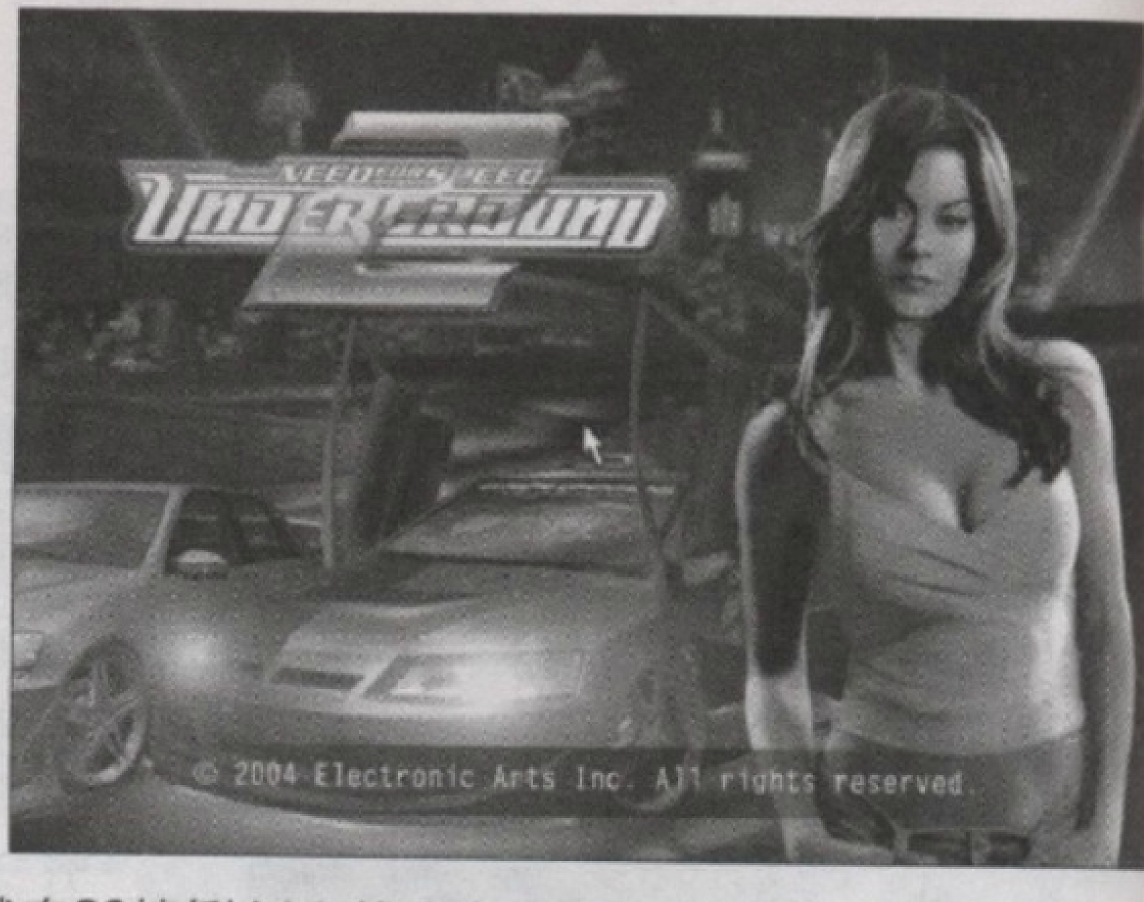
3D显卡关键词：2.带宽

我们在本次专题测试中提到的带宽主要有两个，显卡接口带宽和显存带宽（单位均为MB/s），它们分别代表了显卡和系统交换数据的能力、显卡内部材质存储交换能力。

目前主流显卡接口主要是AGP 8×和PCI-E x16，虽然原理有一定差异，但它们的“1×”带宽均为133MB/s，也就是说两种接口的带宽分别为2.1GB/s和4.2GB/s。PCI-E x16的接口带宽已超过了低端产品显存带宽的一半，完全可通过接口与内存交换材质数据，作为显存带宽和容量不足的补充，我们曾在“新品初评”栏目中介绍过的GeForce 6200TC就是很好的例子。

显存带宽除和显存频率有关外，还与显存位宽有关。显存带宽的计算公式为：显存等效频率×显存位宽÷8。目前高端显卡基本上采用了256bit显存位宽，而中端产品位宽降为128bit，低端甚至有64bit显存位宽的产品，即使不考虑显存频率，其显存带宽也有成倍差距。这种显存带宽差别当然会影响它们的材质贴图能力，并且明显地反映在3D性能上，在高分辨率下的差异尤其明显。

4.极品飞车——地下狂飙2



尽管最近在PC和游戏机平台上涌现了不少优秀的模拟驾驶游戏，但“极品飞车”系列仍然是很多电脑爱好者的首选。《地下狂飙2》这款游戏为用户提供了相当优秀的图像，游戏中增加了明显的气候效果，还有漫反射效果等增加真实感并体现DirectX 9能力的特效。

所有参测显卡在这个项目上的表现都比较好，这款游戏在20帧/秒以上的速度就比较流畅了，但为保证速度感和操作感，最好能拥有30帧/秒以上的速度。成绩最差的GeForceFX 5200在1024×768分辨率下达到了30帧/秒，1280×1024分辨率下也有25帧/秒，可正常地执行游戏。

地下狂飙2测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	35.76	25.57
GeForce 6200（500/600）	52.77	49.70
GeForce 6600 LE（300/500）	53.91	42.15
GeForce 6600 LE（500/1000）	60.39	51.92
GeForce 6600（300/550）	55.53	51.39
GeForce 6600 GT（500/1000）	54.97	55.56
RADEON 9550（250/400）	46.93	34.49
RADEON 9550（450/650）	56.81	53.76
RADEON X300（325/400）	53.49	41.94
RADEON X550（450/750）	61.06	58.39
RADEON X700（400/700）	57.18	54.66

5.波斯王子2——武者之心

这款续集游戏仍然采用了JADE图形引擎，游戏中拥有一些非常宏大壮观的场景，相对于一代，其光影和纹理以及雾化效果更出色。据称其引擎代码进行了优化，将性能提高了25%，当然更重要的是增加的必杀技和动作让游戏感受更出色。

在测试中我们发现，这款产品在速度高于30帧/秒的情况下就比较流畅了，20帧以上就不会感觉有明显的跳帧和延迟，对速度的要求低于常见FPS游戏大作。在参测显卡中，GeForceFX 5200的速度过慢、RADEON 9550/X300在1024×768分辨率下的执行速度略显不足，其他显卡均能流畅执行游戏。

《波斯王子2——武者之心》测试成绩

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X960
GeForceFX 5200（250/400）	14.61	/	/
GeForce 6200（500/600）	/	47.05	31.55
GeForce 6600 LE（300/500）	/	51.98	35.06
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	81.81	51.03
GeForce 6600（300/550）	59.66	46.22	32.77
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	78.86	56.83
RADEON 9550（250/400）	35.96	25.97	/
RADEON 9550（450/650）	43.28	27.81	/
RADEON X300（325/400）	/	28.85	19.03
RADEON X550（450/750）	/	44.32	32.02
RADEON X700（400/700）	/	56.82	40.60

6.UT2004（《虚幻竞技场2004》）

UT2004基本延续了UT2003的引擎，仍然基于DirectX 8.1，不过UT2004的游戏效果比后者更出色，提供了更丰富的场景设置和更宏大的室内外场景，以及更多样的游戏方式。

很明显，对于所有参测显卡来说，UT2004的引擎都不构成挑战。但比较遗憾的是为模拟玩家实际执行情况，我们采用了带有机器人的场景，这让其对CPU处理能力有一定的要求，受限于本次采用的Athlon 64 3000+处理器能力，中端显卡的成绩并没有分开档次。

UT2004测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	52.62	43.52	/
GeForce 6200（500/600）	/	59.67	44.77
GeForce 6600 LE（300/500）	/	57.35	35.60
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	58.80	47.32
GeForce 6600（300/550）	/	57.29	45.63
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	60.23	53.10
RADEON 9550（250/400）	58.65	49.80	/
RADEON 9550（450/650）	58.57	54.45	46.51
RADEON X300（325/400）	57.81	54.86	/
RADEON X550（450/750）	59.65	57.25	42.99
RADEON X700（400/700）	/	57.75	48.86

7.FIFA2006（Demo）

作为体育类游戏的代表，FIFA大概是国内接受度最高的运动模拟游戏了，FIFA系列的升级总是比显示芯片还要准时（基本上都是在每年11月前后发布以下一年度为代号的版本），现在FIFA2006 Demo也准时来到我们面前。从图像上看，FIFA2006并没有特别明显的改进——至少在分辨率被固定在800×600的Demo中还看不出明显的改善，但例如看台、摄像角度等细节方面则有更好的表现，另外其操作感也比较好，也许EA Sports已开始逐渐消化其他优秀作品的精髓。

在锁定的800×600分辨率下，几乎所有显卡都可非常流畅地执行这款游戏，最低也在65帧/秒以上，从实际效果看也确实非常流畅。不过正式版推出后，GeForceFX 5200和RADEON 9550在标准的1024×768或1280×1024分辨率下应该会有明显的帧数下降，加上正式版可能会提供更高的细节设置，这些显卡将不能达到如此流畅的程度。

FIFA 2006测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600
GeForceFX 5200（250/400）	65.99
GeForce 6200（500/600）	122.95
GeForce 6600 LE（300/500）	110.72
GeForce 6600 LE（500/1000）	130.86
GeForce 6600（300/550）	133.21
GeForce 6600 GT（500/1000）	151.19
RADEON 9550（250/400）	78.03
RADEON 9550（450/650）	120.42
RADEON X300（325/400）	97.75
RADEON X550（450/750）	123.76
RADEON X700（400/700）	143.51

8.帝国时代III

作为即时战略大作，《帝国时代III》大有一扫颓势的气概，它一反常态地在并不特别追求画面效果的即时战略游戏中，使用了最新的图形技术。ShaderModel 3.0、HDR等技术的使用让《帝国时代III》的画面达到了空前的高水平，但也让它对显卡的要求达到了“史无前例”的水平。

《帝国时代3》测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	8.66	/	/
GeForce 6200（500/600）	32.87	25.51	18.84
GeForce 6600 LE（300/500）	25.65	19.73	/
GeForce 6600 LE（500/1000）	39.51	33.74	24.03
GeForce 6600（300/550）	39.22	30.89	
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	41.09	34.86
RADEON 9550（250/400）	13.58	/	/
RADEON 9550（450/650）	20.30	14.76	/
RADEON X300（325/400）	16.09	11.65	/
RADEON X550（450/750）	22.95	16.43	/
RADEON X700（400/700）	/	25.07	19.19

因为不支持SM3.0，ATI的显卡在本项测试中的表现让人难以满意。而在N卡方面，GeForce 6600便在1024×768分辨率达到了接近30帧/秒的速度，已基本满足正常执行游戏的要求；不过GeForce 6600 GT在1024×768分辨率下速度也仅仅勉强够用，说明这款游戏并不适合目前大部分的中端显卡，需要更高档的显卡才能更加流畅地进行游戏。

9.地牢围攻2

作为最近最受瞩目的ARPG大作，《地牢围攻2》同样肩负着很多玩家的期待，它不仅拥有史诗般的故事情节、更灵活多样的游戏方式，且全3D引擎的画面也非常华丽，配合大量动画，给人以看电影般的游戏感受。

《地牢围攻2》测试成绩表（单位：fps）

显卡（核心/显存频率，MHz）	800X600	1024X768	1280X1024
GeForceFX 5200（250/400）	42.10	/	/
GeForce 6200（500/600）	/	70.60	66.62
GeForce 6600 LE（300/500）	/	66.15	62.02
GeForce 6600 LE（500/1000）	/	71.31	67.26
GeForce 6600（300/550）	/	67.70	60.16
GeForce 6600 GT（500/1000）	/	69.89	67.66
RADEON 9550（250/400）	/	57.78	54.43
RADEON 9550（450/650）	/	63.20	61.16
RADEON X300（325/400）	/	61.43	55.94
RADEON X550（450/750）	/	66.22	61.33
RADEON X700（400/700）	/	68.71	64.65

为了保证游戏的流畅感，这款游戏的运行速度应在40帧/秒以上。参测显卡中只有GeForceFX 5200不能在1024×768分辨率下达到这个速度，其他大部分显卡在1280×1024分辨率下也可流畅执行游戏，可见其对显卡的要求并不是很高。

参测显卡游戏性能表现小结

总的来说，本次测试中的千元以下显卡的性能已比去年同期有了非常明显的进步，大部分产品都能以不错的帧数执行主流游戏，不过也有GeForceFX 5200和RADEON X300这样明显不适合3D游戏玩家的产品。由于千元以下的独立显卡面向的用户相对较广，除初级游戏玩家外，还有相当多的OEM需求、办公和一般家庭用户，对这些用户而言，视频输出和DVI接口往往比3D性能更重要，所以很多低端显卡也配置了相应的接口（尽管过去这些接口曾是高端显卡的标志）。从这一点上看，我们也可理解为什么被玩家所不屑的GeForceFX 5200和RADEON X300仍然能牢牢占据一部分低端市场。

RADEON 9550仍然保持着不错的性价比，而相近价位还有GeForce 6200，价格稍高但随时准备取代前者的RADEON X550、GeForce 6600 LE，这些500～600元左右的显卡具有不错的3D性能。虽然对《帝国时代III》这样的硬件杀手来说，这些显卡的性能还是难以满足，不过在FarCry、《极品飞车——地下狂飙2》《波斯王子2》等游戏中，它们的表现还算不错，甚至可采用较高图像设置，来细细品味这些以画面优美著称的游戏。而对于Half-Life 2和DOOM3玩家来说，分别选择这个档次的“A卡”和“N卡”基本上就够用了，但在相反的情况下，例如使用RADEON X550执行DOOM3或用GeForce 6200跑Half-Life 2时，表现就有些糟糕了。

相对来说，700元以上的显卡，包括GeForce 6600/6600 GT和RADEON X700就是全能选手了，在DOOM3和Half-Life 2这两个红得发紫的游戏中，它们在标准分辨率（1024×768）下都能提供较高的帧数，足以满足一般玩家的需求。即使在《帝国时代III》中，这3款显卡的表现也比较好，基本能提供正常的游戏速度，不过RADEON X700在DOOM3和《帝国时代III》中的帧数相对都要偏低。

在本次测试中，表现最突出的并非那些以更高价格提供更高性能的产品，而是数款超频版显卡。我们可清楚地看到，超频后RADEON 9550、GeForce 6200、GeForce 6600 LE的性能有时甚至会超过高一档次的同门显卡，而由于定位原因，它们的价格和高一档次的产品相比有一定优势，造就了这些产品不错的性价比。

此外，本次测试的千元以下显卡中，128MB DDR显存已成为标准配置，一些产品为了达到较高的显存频率还采用了DDR2或DDR3显存，甚至某些中低端产品配置了256MB显存。对于玩家而言，在目前的大部分游戏中，中低端显卡的显存带宽（一般来讲和显存频率成正比）远比显存容量重要得多，因此在中低端显卡中，我们并不建议用户选择成本有较大提升，价格也较高的256MB产品。

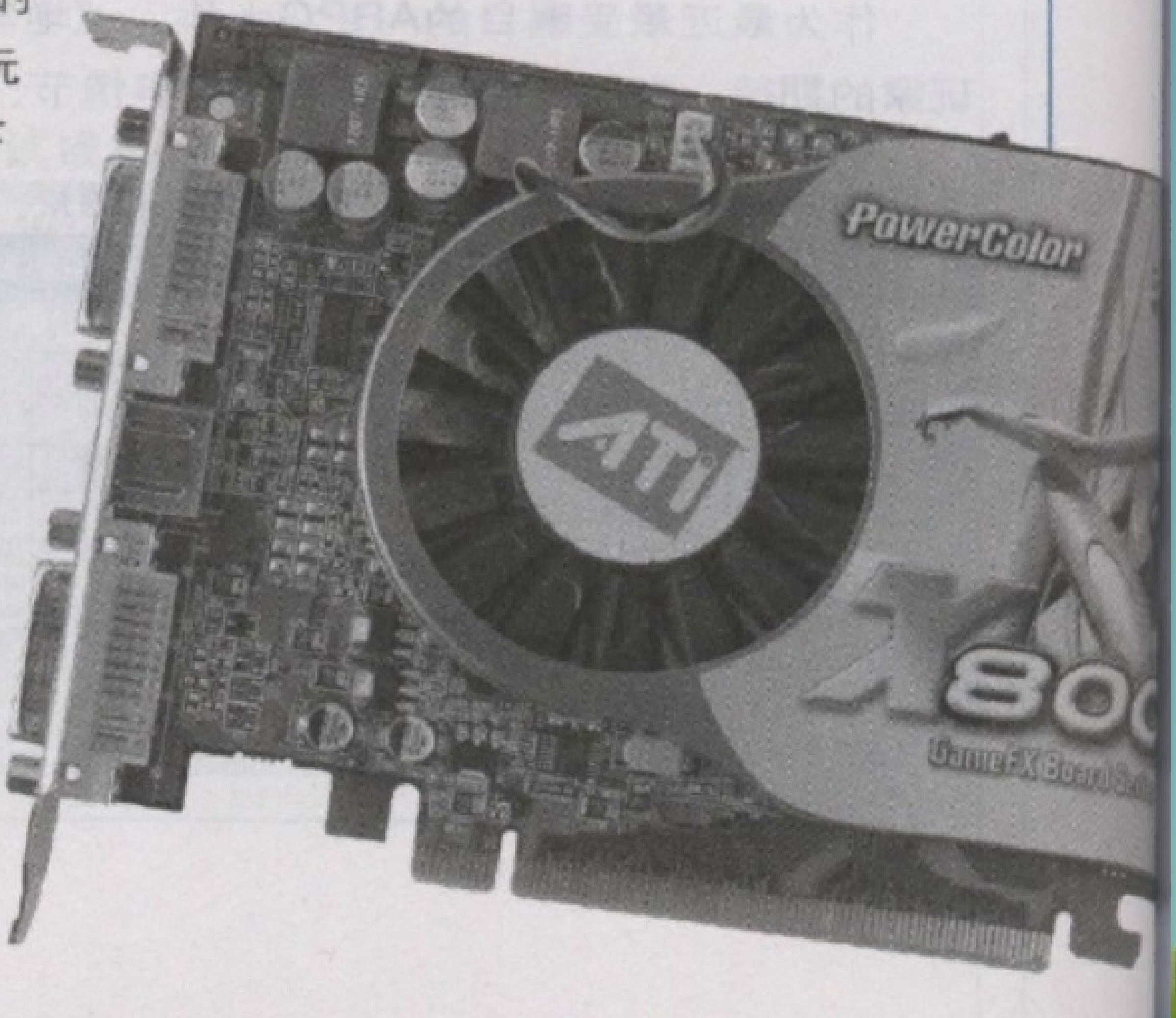
你应该选择什么样的显卡？

从本次测试的结果看，我们认为3D游戏玩家所应选择的最低档次产品，应该是500元左右价位的RADEON 9550和GeForce 6200，虽然它们的性能并不出众，但应付中端的3D游戏还是有把握的，比较适合初级玩家玩3D网络游戏、即时战略游戏及大多数FPS游戏等。而如果追求更快的速度或青睐于PCI-E平台，用户也可选择RADEON X550或GeForce 6600 LE等显卡，它们的速度略有提升，价格也略有增加，一般在500～600元。

由于RADEON 9550和GeForce 6200的规格较低，性能并不出色，所以在最新的游戏中（也包括推出较久但仍是硬件杀手的DOOM3），速度不理想，因此喜欢追新的游戏玩家应该选择600～800元价位的产品，主要是GeForce 6600和RADEON X700。这些显卡不仅可应付目前最新的3D游戏，还有一定潜力，可满足近期将推出的大部分3D游戏的需求。

作为价格最高的产品，GeForce 6600 GT代表了千元以下显卡的最高性能，它可较流畅地执行《帝国时代III》等未来几个月中的大作，相信其生命周期将达到1年以上，适合资金较充裕的中端玩家。当然，如果RADEON X700 Pro显卡的价位也降到了千元以下（我们截稿前AGP版的X700 Pro大都在10XX元徘徊），也是非常值得考虑的产品，其性能与GeForce 6600 GT处于同一水准。

在本专题截稿以前，我们看到ATI和NVIDIA又各自推出了面向中端的显卡产品RADEON X800 GT和GeForce 6800 XT，它们的目标很明确——千元级显卡市场，相信这两款产品的入市不仅让中高端游戏玩家又多了性价比颇高的选择，且还可搅动千元以下显卡市场，让用户获得更物美价廉的产品。



RADEON X800 GT是否将是未来的千元级显卡？

问题交流

编者按： 最近修理的一台电脑，故障原因是无法启动，硬盘有异样声响，开始以为是硬盘出现坏道，但检查后没有发现任何问题，最后将显卡、内存等部件插槽清理重新安装，问题就解决了。把这个经历说一下，给大家借鉴。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 孙军问： *我并没有安装摄像头，但在好友QQ里我的头像旁也被自动添加了**摄像头小标志**，遭受了很多视频聊天请求的骚扰，请问这是怎么回事，如何处理呢？*

答： 尽管未安装摄像头，但如果你的电脑上安装了视频采集卡、电视卡甚至显卡带有VIVO功能，都可能会导致QQ认为你安装了摄像头，并将信息发布给好友。

不过，如果你安装了QQ 2004以后的版本，这个问题就很容易解决，只要在QQ里进行简单设置就可把摄像头藏起来，具体方法如下：单击QQ面板中的"菜单"→"系统设置"，然后在弹出的对话框里点击"本地安全"，把状态显示栏中的"不要把我列在在线视频用户的列表中"一项选中，"确定"即可。

四川 龚胜

读者 贝宁塔问： *我将掌上电脑通过**红外线连接手机上网了**，请问如何利用Pocket PC中的Inbox程序收发电子邮件呢？*

答： Pocket PC中的Inbox如同PC上Outlook的Inbox，若要收发电子邮件信箱就要建立一个新的账号。开启掌上型电脑的收件箱，点选服务中的新服务建立一个新账号。

先选择服务类型，有POP3及IMAP4两种，通常选POP3，服务名称取个易记的就可以了。下一步要决定此服务是否建立连接，若选择的话，收信时就会自动打开拨号网络上网，接下来在服务器栏中填入邮件服务器地址，以及使用者名称和密码，再填写发送邮件主机以及回信地址。最后再作一些收信选项，其中收件时最好选择只下载文件头。

四川 龚胜

读者 棉布猴问： *我是个使用PPC掌上电脑的新手，请问**在PC执行ActiveSync**后，其中**"同步时钟"**选项应如何设定？*

答： ActiveSync的"同步时钟"选项有些朋友可能没有注意，默认是开启的，会使PPC时间调整到PC的时间。如果你PC时间不对，那么同步以后PPC时间也不对了，这时就可把这个选项取消。但在第一次同步成功以前不能取消这个选项，也就是说第一次同步只能按PC的时间调整。其实我们可利用这个功能，在PC上通过网络对时，然后再给PPC对时，既准确又方便。

要注意PPC时钟设置不可轻视，因为同步时系统会自动把PC上的数据和PPC进行比较，分析出上次同步以后改变的数据，然后会自动替换，而比较的主

客座专家 fly

《地牢围攻2》问题集补充

问： *游戏中可拥有的宠物有哪些？具体都有什么特点？在喂养时有什么技巧？*

答： 宠物大致有以下几种：驮骡（Pack Mule）、银角神兽（Mythrilhorn）、魔狼（Dire Wolf）、女王蝎（Scorpion Queen）、冰元素（Ice Elemental）、火元素（Fire Elemental）、死亡石兽（Necrolithid）、暗水仙（Dark Naiad）、光水仙（Light Naiad）、洼地龙（Lap Dragon）。

宠物都有各自特有的攻击方式，大致也分近战、远攻、自然魔法、战斗魔法几种。

喂养宠物时注意以下几点：喂食战士武器加大量力量，喂弓箭手武器加大量敏捷，喂法师武器和法术卷轴加大量智力，喂战士护甲加护甲和少量力量，喂弓箭手护甲加护甲和少量敏捷，喂法师护甲加护甲和少量智力，喂药瓶加生命或法力，喂戒指、护身符之类的所有属性都能加一些。

问： *我费了半天劲打死了一个很强的怪物（相对我现在的级别），狂吃药水好不容易完成了，但发觉根本就没有经验值，这是怎么回事？是游戏的Bug吗？*

答： 游戏中提示过最好不要打跟你的等级差太多

客座专家 龚胜 苏旅

要依据就是文件生成时间。如果在上次同步以后，PC上的数据和PPC数据都经过修改，就会产生冲突，我们可在ActiveSync中设置冲突的处理办法：是保留PC上的，还是保留PPC上，或者都保留。

四川 龚胜

读者 佛得脚问：我的数码相机是N牌的而且是600万像素的，为什么在同一个地方拍出来的照片跟我朋友的S牌同为600万像素的相机效果差一些？还有就是刚下载了一个**WMV的文件，播放时视频特别慢**，看了一下属性，发现文件还特别大，我的电脑是P4C 1.7GHz、256MB DDR内存、MX440显示卡，请问怎样才能播放流畅点？

答：不同品牌不同型号的数码相机拍摄出来的效果有所差异是很正常的，因为不同厂商的产品使用了不同的CCD成像芯片、镜头和图像算法，所以最终效果有所差异是很正常的。比如同样是数码相机，采用大CCD面积和大镜头的Nikon D70s专业单反数码相机成像效果就要明显好于不少所谓700万甚至800万像素的小CCD面积和小镜头的数码相机。此外也跟拍摄环境、拍摄角度和具体的拍摄参数（比如规定分辨率大小、照片质量等）有关。比如在光线昏暗的环境下使用大光圈数值（比如F2.8）拍摄就要比小光圈数值（比如F8）更能保证拍摄照片的清晰度和亮度。当然，拍摄照片的好坏也跟操作者本身的拍摄技术和拍摄技巧有关。

WMV播放问题估计你可能下载的是WMV-HD高清格式的视频。WMV-HD是由软件业的巨头微软公司所创立的一种视频压缩格式，其直接支持720P、1080i、1080P格式的高清晰视频，压缩率虽然高于MPEG-2标准，但远远大于一般的WMV普通视频编码格式。你在专业的WMV-HD网站（www.wmvhd.com）可找到许多这样的高清HDTV视频文件，但庞大的文件容量只能支撑短短的播放时间。WMV-HD对硬件的播放要求很高，如果你的电脑配置不高（P4 2.4GHz CPU以下且显示卡无HDTV视频硬加速功能），那么很可能会出现这种播放停顿的情况，通过升级计算机硬件设备可解决播放不流畅的问题。

湖南 苏旅

读者 老戈问：最近发现在Windows桌面点击右键菜单或打开新窗口时，图像就会向内收缩，随后马上恢复，而且问题越来越严重了。怎么办？此外，我的DV是SONY 15E，为什么每次开机时发现屏幕上面总是偏绿色？

答：根据你对显示故障的描述，我觉得可能是显示器的呼吸效应问题，造成图像出现呼吸效应的原因跟显示器内部高压内阻较高有关。同时也是显像管显示器本身的结构缺陷造成的，可以说民用市场上的显像管显示器都会或多或少地有呼吸效应问题。你可用Nokia Monitor Test这个屏幕测试软件测试一下，显示器在测试呼吸效应时，屏幕上会不断显示变化的黑白色块，如果发现显示画面边线有明显的胀缩现象，那么说明显示器的呼吸效应问题明显。如果问题比较明显以至于干扰了你的日常使用，建议你及时更换显示器以免损伤视力。同时，有的显示卡跟显示器的不兼容也会加重呼吸效应问题，解决的办法是更换另外型号的显示卡。

排除你的DV本身的硬件故障，我估计问题很可能是你错误地打开了SONY DV自带的Night Shot夜视拍摄功能。一些DV机带有夜视拍摄技术，在夜晚拍摄光线不足的情况下开启该功能可使DV机延长CCD的曝光时间，使光线在CCD上产生的电荷进行积累并经过增益运算转换为最终画面。由于CCD曝光时间延

的怪物，否则经验值是很少的。

可依据颜色轻松地判断你和怪物的等级差——当你把游标移动到敌人身上时，你可根据状态列中敌人名称的颜色，分辨出你和怪物的等级差距。

绿色：敌人等级至少比你低5级。

蓝色：敌人等级比你低2至4级。

黄色：敌人等级在你低少1级和多1级之间。

橘色：敌人等级比你高2至4级。

红色：敌人等级至少比你多5级。

问：游戏中的套装到底有多少呀，我没收集齐几套……

答：总共有多少真说不好，下面给出27套套装的资料，可参考一下（给出中英文对照的名字）。

Night's Shadow——夜之阴影

The Furious Tempest——狂乱的骚动

Luun's Deathblades——卢恩的死亡之刃

Lorethal's Legacy——卢尔萨的传奇

Vistira's Undoing——菲斯提拉的毁灭

Frostheim's Trappings——弗罗斯特姆的陷阱

Legend of the Fire King——火王传奇

Olimarch's Bane——奥利玛的毒药

Bloody Vengeance——血腥的复仇

Fallen Soldier's Gift——死去士兵的礼物

Winds of Kel'drassil——凯尔德拉斯之风

Thena's Serenity——塞纳的沉着

North Keeper's Vestments——北方看守者的法衣

Chaos' Avatar——混乱的天神

客座专家　龚胜 苏旅

长，所以拍摄出来的画面不但会有偏色（比如某些型号的SONY DV机的夜视画面就表现为灰绿色），而且还会产生拖尾现象，给人一种断断续续的感觉（据说新一代的Night Shot Plus功能进一步改进了偏色问题）。因此我建议你注意查看一下DV机的夜视拍摄功能是否被无意开启。另外提醒一下，最好不要在白天光线充足的情况下使用DV的夜视拍摄功能，因为使CCD长时间过度曝光有可能会对其使用寿命造成不利影响，这跟不要用数码相机直接对强光源直接拍摄是一样的道理。

湖南　苏旅

读者　绿矮人问：我有3台电脑组成了一个工作组共享数据，都是安装的Windows 2000，**最近有台机器安装Windows 2003后就不能共享数据了**，现在只能从这个机器访问其他机器，而其他机器访问该机器则找不到数据，有时还提示账户限制。而且这个2003每次启动时都会弹出一个错误提示窗口，提示“在系统启动时至少有一个服务或驱动程序产生错误”，该如何解决？

答：Windows操作系统下局域网主机访问限制的原因有很多，建议从以下几个方面查找。首先，查看各机器的系统文件共享服务是否打开，如果文件共享服务被关闭了也就不能顺利共享数据了。其次，在Windows 2003的用户管理选项中查看Guest账号是否被禁用。如果没有开启Guest账号，自然无法自由访问。接下来，关注下机器内安装的软件防火墙设置，在访问局域网时不要把防火墙的权限设置为最高等级，否则网络共享无法正常工作。最后，查看Windows 2003计算机管理的本地策略选项，看看有没有可疑的东西。

Windows 2003启动出现故障，往往是系统在加载相关服务时找不到服务程序而无法启动产生的。解决办法是，使用“事件查看器”来查看启动事件情况，看看具体是哪个服务启动时出现了问题。找到问题所在后，到Windows 2003服务管理器中将相应的服务设置为“禁用”即可。

湖南　苏旅

读者　MCV问：Windows XP下控制面板的图标被改成未知程序的图标了，用什么方法能改回来？还有就是我的电脑显示卡可能出了问题，因为在安装一款**游戏**后，**总是进去玩了一下就马上退回到Windows桌面**，但其他游戏并没有这个问题。我已下载并安装了最新的显示卡驱动程序。

答：一般情况下，Windows XP的系统图标文件被打包放在了C:\Windows\System\shell32.dll文件中，如果是该文件损坏或丢失了，就会出现图标显示不正常的问题。你可从其他电脑上拷贝一个同名同尺寸文件回来，并在Windows安全模式或纯DOS模式下将其复制到上述目录中，一般就可改回来了。此外，一些系统增强软件如Windows优化大师或超级兔子魔法设置等都带有图标恢复功能，你可试试。

你怀疑显示卡故障导致游戏不能运行，我觉得问题可能不是出在显示卡上，你可安装几个跟这款游戏类似的游戏程序，如果能运行，那么说明问题出现在安装的这款游戏上，比如游戏不是正式版，或缺少部分文件等。如果安装的游戏都不能运行，则可判断问题可能出现在显示卡驱动程序或相关的DirectX文件上。值得注意的是，显示卡驱动程序并不是越新越好，能配合主板及其他板卡达到最稳定工作的效果才是最好的，一味追求新齐全不是个好办法。你可试着更换一下老的显示卡驱动程序，同时把相关的DirectX加速程序升级到最新版本。

湖南　苏旅

The Lich's Carcass——丧尸的畜体
Eternal Grace——永恒的优雅
The Circle of Four——四个圆环
Silks of the Master——大师的绸缎
Treasures of the Dwarven Lords——矮人王的宝藏
Keh's Regalia——凯的统治权
The Undying Warlord——不朽的君主
Plainswalker's Journey——平原漫游者的旅程
Jewels of the Nexus——魔法核心的珠宝五件套
Secrets of the Forgotten——遗忘的秘密
Nature's Vigilance——自然的警惕
Ghostly Visions——可怕的幻影
Mysterious Set——神秘套装

套装这么多，自然有个选择的问题（当然前提条件是你都得到），下面根据各职业特点给大家介绍几套极品套装。

狂乱的骚动：这套装备是专门为双武器战士准备的，全部属性都是增加攻击力的，并且在魔法抗性和近战抵抗上也有不错的效果，尤其是生命值增加和恢复属性，对于全攻战士来说更是必需的。双武器战士获得此套装备可谓如虎添翼。

平原漫游者的旅程：全套装备的加成奖励为敏捷度+100，最大远距伤害+90，魔法抗性+12%，闪躲攻击的几率+16%，远距技能+4，护甲+45。该套装对于弓箭手来说确实是不可多得的。

凯的统治权：尽管这个套装作为高级装备的附加属性似乎少了一些，但主要都是针对魔法师的特点而加成的，并且自然魔法师和战斗魔法师都可装备。

大软的秘密日记之……N

林晓：秘密日记这么长时间不更新，被读者扔过来板砖无数。不是我懒，是实在没有版面，读编里要说的事儿、要办的活动太多了。瞧，这刚有点地方，我就赶紧发一篇，编号什么的记不住了，咱就从N开始算起吧。本次主题为“十一长假归来”

十一长假归来

一干人再度坐在新疆餐厅里吃午饭，已经是10月10日的中午了。老家肉饼的正餐部改为火锅专供，这对饭票族的大软众人，是一个不大不小的打击。不过新疆餐厅的服务员倒是很高兴，因为所有的座位都坐满了。貌似好久都没有见面，大家寒暄了一番，话题自然就是这个长假过得怎么样。

宠物故事

林晓：长假里经历了一件很伤心的事情，养了4年的一只猫猫小P病死了。小P是肝炎导致的肺萎缩和贫血，才治疗了十几天就死了。我和照顾小P的朋友，还以为它能挺过去，不是说猫有9条命吗？在宠物医院，看到很多得肝炎的猫猫，主人家每天带来输液，病情都在好转。我们相信小P也能好起来。可是它太衰弱了，就在一个深夜，在我的怀抱中静静走了。生命这般的脆弱……

大漠小虾：我在市场上买了一只猫，是白色的，和林晓姐姐你的小P像不？小家伙活泼健康，是个顽皮的“小伙子”！猫猫居然也会得肝炎，林晓姐姐你莫要吓唬我……

小虾的新宠　摄影：小虾

工作进行

狂暴鸭：有放假吗？没感觉啊。前几天就被Artec叫到办公室做横评，一直在干活儿，一直在干活儿……

（魔之左手右手拿奇幻文学杂志一册，聚精会神）

Artec：早动手早有成果！你问我们做的是什么横评？看下期杂志去！

魔之左手：什么？吃完饭了，多少钱？（根本忘记面前没有任何食物，众人狂笑）

游网博会

冰河：网博会去瞧了瞧，碰到若干人，野花、司马、Jin、还有狂暴鸭……啊，深刻印象吗，好像某个展台的MM还是很PP的说（众人鄙视之），具体网博会，看本期杂志我们记者组的报道好了。

Jin：不止网博会，咱还关注老百姓生活。这不，假期城里各处转了转，拍了很多现实主义题材的好照片。（林晓：Jin你不要一副苦大仇深的表情好吗？咱们这儿是闲聊啊，看看你的照片怎么样。）

假期中劳动的人们，Jin拍摄

西湖十月天

拥挤的断桥　摄影：星尘

外出采风

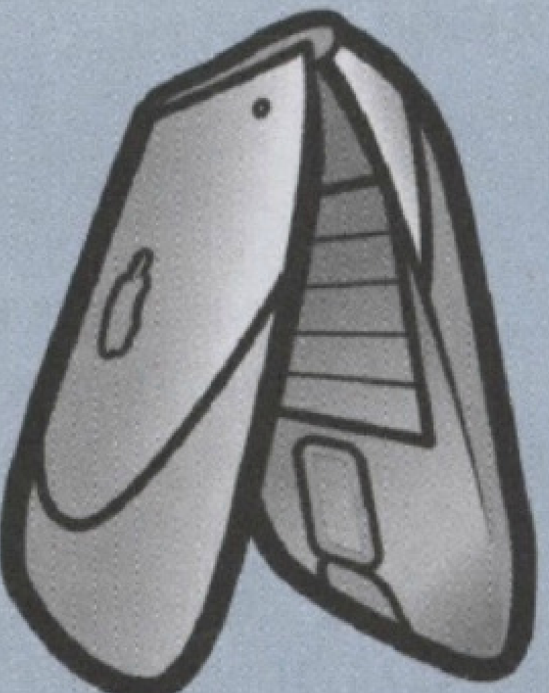
星尘：我去杭州看望朋友，抽空去西湖逛了逛。西湖看起来就像放大的颐和园的昆明湖，所以没太多感觉。阴天小相机拍的照片也极差，有机会换个大的。白堤、苏堤还不错，江南园林的特点。江南园林树木茂盛，眼界不开，竟然觉得压抑，可能在北方呆久了。北方的树木即使茂盛，但树木高大，分枝较高，所以视野要好很多。南方园林真是秀气啊。

网友 文戈

林晓姐姐：你好！

当我看完第16期大软上那篇未名网友写的《游戏的现实与现实的游戏》，给我很大的触动。为游戏所付出的代价难道换来的是失去父亲的责任？如果游戏可以改变一个人的命运，又为何让其如此悲惨艰辛地生活？我很理解他，为了爱好而执著，可是他不能获得所有人的理解，甚至是自己的同情，因为我们都生活在现实中。仿佛我和他也有着共同的什么，还是告诉我游戏的代价？眼看2006年的高考将至，可自假期开始到最后一天又在游戏与网络中虚度过去了。也许每一个爱好游戏或者电脑的高三学生都会在这时彷徨，为什么？因为他们不得不向现实妥协，无奈地选择放弃，至少是暂时的放弃。每当这时，心中总有一种酸楚，“曾经”的大软，曾经的“电脑”只能在梦中去相聚。多想在一个月以后还能看到大软，再摸摸我的罗技鼠标，可我知道这是不可能的了。我也怕将来的我，也会为自己孩子的奶粉犯愁；我怕失去我的大学……也许面对游戏，面对网络，还有手中的大软，我也只能用当前我朋友经常对我说的一句话来安慰自己：“考大学不考这些”。

在我身边的有些同学吹嘘自己是游戏高手，却没有一次打开电脑机箱的机会，这是爱游戏吗？我很彷徨，天天以分数为生命的学校，到底教会了我什么？你知道得很多，而你知道的大部分是高考不考的东东，这就是现实！可这是教育的悲哀，还是我个人的不幸？面对分数，面对父母，面对老师，我别无选择。有时我也想像其他学生那样急功近利地去学习，可是我发现我根本做不到。也许我算不上是教育的牺牲品，因为我在我最喜欢的方面也不能有所作为。看大软也5年有余了，可你要问我“你会了什么？”我也许说不出什么来，因为真正的爱是说不出具体理由的，也许大软给我的就是一种感受。可这个又怎能用一张考卷去衡量，用数字去量化？而自己除了义愤填膺之外，又能做什么呢？我不得不承认，大多数的人，是不能把游戏中的价值拿到现实中来的。我茫然地看着我那17英寸的液晶显示器，可它不是魔镜，不能为我预示未来，更不能为我选择。我那P4 2.93的处理器，又能为我的高考计算些什么呢？这些都是他们的，我什么也没有。



本想等大软200期时就不再买大软了，因为高考仅剩300多天了，可是由于习惯，还是去买了回来。我不后悔，只是觉得大软也在告诉我些什么。在做任何事情之前，你首先要做个好人。也许我将永远记住那句话，人哪，“是缺什么就念叨什么，咱自己的人生不也是一场不能存档的游戏吗？”不能存档，不能存档……

8月的南方还是那样的炎热，我还守在我心爱的电脑旁。其实自己早已做好了选择，明天就开学了，不对，应是高三学生开学了。我就将去奋斗了，为了儿时的梦，为了电脑，为了大软，为了……别了，我的大软，让我们10个月后再见。此时我留恋，但我不会流泪，因为我们还将见面。无论那时的我成败与否，你在我心中永远不变。

林晓：现在将这封信登出来，是因为我想对文戈以及所有正在为明年高考努力的朋友们说——坚强一点，鼓起你的进取精神，无论取得什么样的结果，但都要无愧地对自己说：我努力了，我对得起自己。在人生的这第一个PK场上，祝你们成功！文戈，我们明年夏天再见。

非常喜欢专题企划中那篇《成年人的网络游戏——一次关于网游与家庭的探讨》。也许是今年刚走出大学校门，刚走上工作岗位，突然发现现在玩网游的心态、感觉和上学的时候不大一样。以前上学的时候连上课都想着升级打装备，而现在下班回到家中坐在电脑前那种冲动没有了。有时候一天就玩一、二个小时游戏，有时候甚至都不想玩游戏光听听音乐看看论坛就可以了，不知道为什么……

（快评手 天才狮子王）

请你点评：针对2005年第21期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

DR留言板

DR留言板已经开张，大家有什么话要和编辑说，和其他读者谈，都可以在这个留言板里占据一席之地。DR就是“大众软件”之简称“大软”之汉语拼音的缩写啊。留言的方式很简单，发E－mail给我：linxiao@popsoft.com.cn，或者写信给我：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编 100036）。精彩的留言还可能收到我们的小礼物呢！DR留言板，你的留言板。

声明：17期第8页《<天骄Ⅱ>游戏人物填色活动作品选》中，左下角“作者 郑伯涛”的作品，其作者应是安徽的汤汉泓，特此说明，并对作者深表歉意。

网友 stephenzxj

DR留言板

我是一位读者，年龄比较小，快初三了，正值暴风雨前的宁静阶段。在暴风雨之前想了一个心愿——给大软写一封信。

自我介绍一下先（看众编辑形形色色的介绍，手痒啊）：

现用姓名：[speck]，speed+attack=speck，主要用于游戏中

爱好：较少，以看书为主（喜欢看别人不喜欢看的书）

年龄：比大软大4岁（有倚老卖老之嫌）

口头禅：99（代替88）

宠物：没那时间、心情

屏保：每天用电脑时间不长，没那必要

经历：暑假去了趟西安，经历如下：

——请问西安市歌舞剧院在哪？

——在西安宾馆斜对面，打车去

——谢谢

（到了西安宾馆）

——请问这附近有西安市歌舞剧院吗？

——那好远的啦，向南两公里

这斜对面可真能斜！

下面是建议：

先说说TOP TEN。现在的游戏、软件、硬件发展速度都不如从前，所以榜单都不带变的，很佩服＋同情那些写榜评的编辑。这里提一个意见：在游戏榜单中，全是老面孔，有些可以送到"养老院"歇着去了。所以建议在游戏中也设个名人堂，把仙剑系列、大波罗、星际、cs之类的送进去歇着（该送的就得送嘛~~），这样可以看见些新面孔……

再说说攻略。攻略不一定要专业，要权威，但一定要实用。（《大众软件》前两个字是"大众"，就要突出这一点）但实用的攻略，却不一定能吸引人，所以攻略的艺术性不可小视。（这里再插一句：前一段时间看到大软上的全图解说，不是很喜欢。完全是图像的展示，没有内容，几乎没有用，最多做做广告罢了，更有偷工减料之嫌。）但艺术性并不是光用图像就能解决的问题，文字功底也很重要，记得《寂静岭4》的攻略，就是一本很吸引人的小说，使我产生了一种要买的冲动。再说说攻略前的评分系统。现在的游戏看上去很多，但实际上却是由同种的模子刻出来的：暗黑（RPG/ARPG）、星际（RTS）、CS（FPS）等等。所以在芸芸众生之中，就有一点很重要：创新！这也是现在游戏最大的缺点。获得创新的游戏就离成功很近了，《精神世界》《孢子》都是很好的典范。所以个人觉得，创新占的权重仍然不够；而相对的，图像、声音分值应该适量少一些。因为图像和声效可通过硬件来改良，而创新是由制作者的态度决定的！米卢带给中国的，不止有一次世界杯的出线权而已；对我来说，"态度决定一切"这句话是更大的收获。所以我认为，创新的分值可以更高。如果实在不行，可采用加分制度，加分权重在1～3分之间。

再说说应用心得。我觉得应用心得正向着"软件化的方向"发展，太依赖于软件了，应该多向DIY的方向发展。在另外的一本软件类杂志中，每一期都有一个DIY小栏目，讲的都是与电脑相关的小DIY玩意儿，很简单，很实用，更重要的是体验到了"自己做"的乐趣。

书、电视、电影把观看权给了大众，游戏、软件把使用权给了大众，而编程软件把最后一个权力——制作权也给了大众。大软作为中国首屈一指的电脑应用类书刊，也应该涉及一些编程方面的知识。建议讲vb，最简单、实用；难度也不要太大，重在实用。而语法也要讲清楚，并每隔一段时间组织一次"大软杯电脑1MB（即大小不超过一兆字节）以内实用编程大赛"，势必能推动中国软件业的发展（开始觉得自己伟大了，呵呵）。中国是人口大国，但IT行业却远不及别人；中国不是没有IT人才，而是人才们太懒！在看这句话的各位，都有可能存在樱木花道般的天才，但却不一定有流川般的刻苦。一个国家的IT能力不是有几个大公司就能撑得起来的，而是由大量的免费软件做底子的。所以，希望能唤醒大家的爱国之情，为中国的免费软件撑起一片碧蓝的天空，那我的软件也算没白做。

林晓：谢谢你的建议。读者对我们的期望就是我们改进的方向，明年的《大众软件》将会有新的面貌和大家见面。希望得到更多读者的意见，明年，你想看到什么样的《大众软件》呢？

《少林传奇》

白沙阶段攻略

令广大玩家翘首期盼的大型真功夫题材游戏《少林传奇》即将公测了！为了让大家更好、更快的融入到游戏中去，本文将介绍新手从出生到离开白沙村的的全部过程。

流程：武馆内→武馆的卜疑者→玄明大师（被选中的传承者）→村长家（无字天书）→瓦旋坡、鬼谷洞（打怪练功：升级、武学点）→少林寺就职（四宗派师傅）→少林寺（竺城等人）→江湖庄找庄主（石头的真象）→阿源（菩萨的模样）→白沙村公布栏找阿鸿（一技之长）→瓦旋坡北方（挑战6－10级怪）→离开白沙村

必解任务：

类型	名称	限制
主线任务	武馆内的测试	LV1
主线任务	被选中的传承者	LV1
主线任务	无字天书	LV1
就职任务	素馨	LV1，禅宗就职任务
就职任务	五行拳法	LV1，拳宗就职任务
就职任务	遗忘的事	LV1，武宗就职任务
就职任务	永生的秘方	LV1，医宗就职任务
生活技能任务	一技之长	LV1

当你创建好角色进入游戏后，会出生在白沙村武馆内，先找武馆师傅启动“武馆内的测验”任务，测验通过后点门童就可以出武馆了。出了武馆后点“武馆的卜疑者”，他会教导你游戏进行的基本常识，接下来，再点选玄明大师，进行“被选中的传承者”这个任务，开始会和玄明进行短暂交谈，交谈完后即进入战斗，在战斗过程中你将学会一些战斗的基本观念。

战斗完毕后立刻启程前往鬼谷洞找弘远大师（接下来的任务过程，你可以参考武学日志并在任务过程得到指引）。接了这个任务，你将正式被少林挑中成为传承者，继而展开一连串的冒险故事……接着继续将“被选中的传承者”这个任务完成，没任何意外的话，你可以升一级。

进行到这里你有二个选择：第一——可以到村长家接第二个任务“无字天书”，第二——到白沙村外去打怪（不建议）；建议你接着解第二个任务，因为这个任务关系着日后就职，以及少林故事剧情的延申。任务完成后你会得到500元奖金，并且得到经验值再升一级，到达第三级。

一切准备就绪之后就要真正上阵打怪去了。你可以从江湖庄出发往北走，过了保安告示牌和围篱再北上，到达“瓦旋坡”附近有很多怪可以打，建议多赚点武学点好就职学技能，就职最适当的等级大约是五至六级左右，外加二个武学点；若不刻意去冲等级，存满二个武学点差不多就是五六级左右。

符合就职条件（上述），就可以动身前往少林寺了，少林寺的位置就在白沙村往北走到底，若还是不清楚，只要打开大地图照着走就找的到。到达少林寺，想好要就职哪个宗派，赶紧去找各个宗派的师傅解任务去（拳宗－普胜、武宗－善护、禅宗－法华、医宗－灵宪）。

就职任务解完后可以向师傅们学习技能，建议你先挑选一二种以攻击为主的技能，当作日后打怪升级的主力，若有剩余的点数再来学习辅助技能；就职任务完成一样会得到经验值。就职完后，推荐你到药王堂找仁清学习八段锦，在危急时可以帮自己补充体力，另外要找竺城接任务“破坏与重生”，解完任务可以使用“重生玉和破坏”兑换禅力值，禅力值是日后学习神通技能必备的要素。

离开少林寺后，就可以直接打怪练功了吗？当然可以！但有些宗派的某些技能，必须要有相对应的武器配合才能施展，这时，选购一把合适又称手的武器是很重要的，所以必须先回白沙村的兵器铺，挑选一把好武器。若是买不起武器，那你就必须得找白沙村公布栏前的阿鸿，八卦的他会告诉你要怎样才可以学到生活技能“一技之长”。

到现在为止，你的等级大概在六七级左右，已经逐渐脱离稚嫩的新手阶段了！准备妥当后，差不多可以到白沙村郊外的地区去挑战等级稍高的怪。从六七级开始练到十几级，其实不用太久的时间，到达十几级后，你将正式脱离新手的行列，这时你也该离开白沙村，多见识见识外面的世界。正所谓：“师父领进门，修行在个人”，离开白沙村后，你将会遇见什么事？有什么样的机遇？就不是我所能料想的到的……此时此刻起，你的宿命将掌握在你自己的手中了，没人能帮你决定！

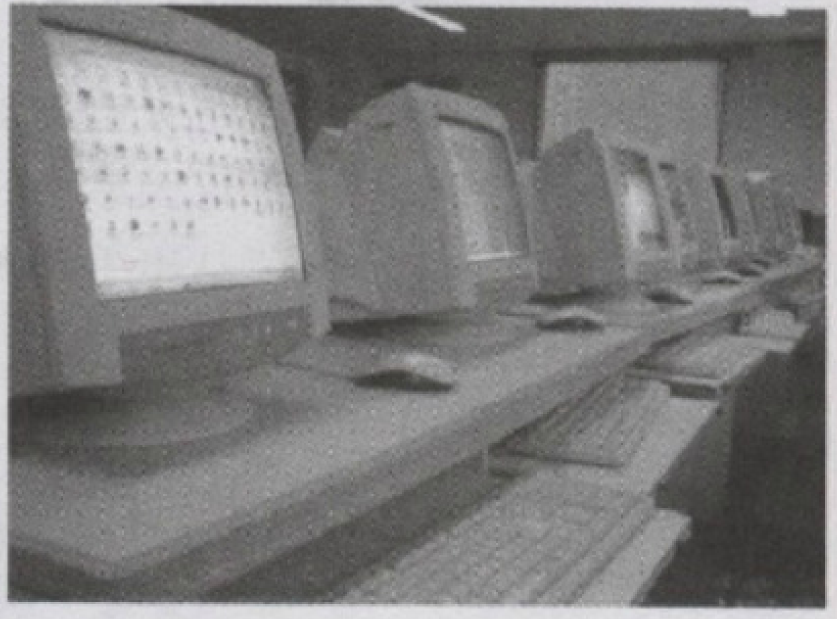
国内领先的 CIA 游戏影视动画教育体系

CIA 游戏影视动画教育体系是由国内专业动画教育机构上海希蔼恩数码科技有限公司（简称 CIA 数码）吸收北美著名动画游戏学院——加拿大 CIA 互动艺术学院的动画教学体系，结合国内学生的实际情况，实践和总结出国内居于领先地位的游戏影视动画教育体系。CIA 数码先后与上海大学成人教育学院、华东师范大学职业技术培训中心、上海市群星职业技术学校等院校合作，开展以传统动画、三维动画、影视制作、游戏设计为主要专业方向的游戏影视动画教育培训，自 2002 年国内首家推出以来，已经培养了超过一千名专业动画人才，已成为国内游戏影视制作领域的主力军，得到用人单位的高度评价，引起社会强烈反响。

课程体系方面，CIA 游戏影视动画教育体系的教学大纲与教学计划在北美原版的基础上结合中国国内学生的特点进行了针对性改进和调整。目前开设了游戏动画专业研修班（一年制）、影视动画专业研修班（一年制）两个专业，供希望进入游戏影视动画制作领域的爱好者进行针对性选择。与目前市场上其他的软件工具式教学的不同之处在于：CIA 的教育培训课程体系课程安排上紧扣游戏企业实际工作要求，重点放在游戏制作专业技能的掌握和强化训练上，使学生在一毕业就具备相当的专业制作水平。

游戏动画专业研修班包括六大块课程：动画美学素养、素材处理、传统动画制作、三维动画制作、游戏课程、后期编辑。

美术美工是中心教学的侧重点，人体素描课程将教授传统人体素描和解剖理论基础并对人体形态和模型解剖作进一步的学习研究。美术理论囊括和游戏设计相关的艺术基础，包括概念艺术、构图、色彩理论、图形设计、图形标志设计、透视技术等。学生除了修习动画制作之外，还要学习使用 2D 软件对动画进行编辑和重放、如何配音等。

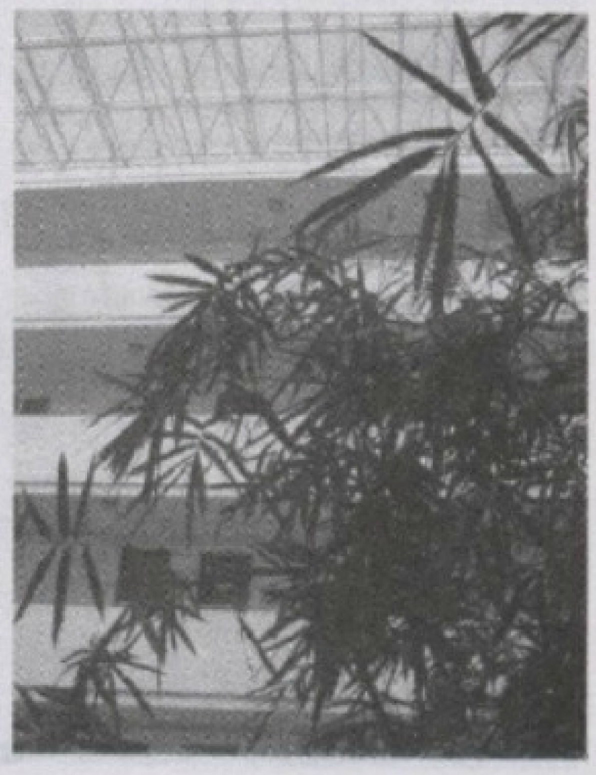


游戏体系结构教授他们游戏设计相关课程 – 角色设计，情节创作，平衡控制等，不但学会了单纯的人物创作，还了解了文字描述、粗略分段、面板设计、动作注释、相机移动及符合行业标准的故事版的方法；而游戏设计则教授开发团队管理和职位分工相关知识，并侧重音效方面的教学。另外在游戏引擎这门课里，学生学习到了如何熟练掌握并全用一种成熟的引擎，包括其中的图片、模型、脚本编辑器、资源的导入和导出、文件转换、游戏生成的技巧。

学习的三维制作软件包括 MAYA 和 3ds max，软件教学有 3 个阶段贯穿学习的全过程。第一阶段主要介绍如何利用 NURBS 和多边形、动画基础来建模，如何生成图象，学习对象纹理贴图、着色、摄象机及灯光在三维空间工作原理。第三阶段则教授学生如何用低数量多边形建模技术为游戏减少演算负担，并侧重于纹理贴图在模型应用上的特殊方法，以及如何动态捕捉这样的动画技术。在第三阶段，学生们可以了解 MAYA 的渲染系统，并学习动画作品和电影技术相结合，以及产品的应用渠道知识。

通过系统学习，学员将熟练使用游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能。学员毕业后成绩合格将颁发加拿大 CIA 互动艺术学院的专业认证证书。

CIA 游戏影视动画第九期培训班继 2005 年 8 月 29 日在上海大学隆重开学后，将于 2005 年 11 月 16 日在上海市群星职业技术学校即上海浦东动漫公共实训基地开办 CIA 第十期班。为了保证教学质量，培训班将计划限额开班，报名将额满截止。详细情况可访问网址www.cia–china.com



11月3日，世嘉谜团揭晓

当下，游戏行业风生水起。各游戏厂商高举发展大旗，依各自战略阔步前进：盛大着力打造游戏盒子，大步迈入娱乐界；九城也因魔兽世界与可口可乐商务合作而大获成功。游戏玩家更是从激烈的市场竞争中，有了更多地选择，得到了更多的生活享受。而作为世界三大游戏生产巨头的世嘉却是鲜有重大消息。面对如此快速发展而商机多多的中国游戏市场，世嘉就甘于沉寂？

有消息透露：世嘉将于11月在北京奥林匹克中心，举办新闻发布会。据悉，届时将会邀请千名世嘉的骨灰级玩家及两百多家媒体参加本次发布会，并且传说将有王力宏为首的5名艺人到场力挺。据说此次发布会的投入金额将高达800万。此举意味着世嘉的新战略将会浮出水面。

历经了40几年的风风雨雨，回头再看世嘉，自1960年的成立以来，无论是娱乐器材的制造还是软件的开发，世嘉都受到来自各个领域的好评。在拥有众多专利性的技术和世界顶尖的游戏软硬件制作技术的基础上，推出了无数款令世嘉骄傲的作品，例如：《樱花大战》系列、《索尼克大冒险》系列、《VR战士》、《莎木》、及最近火爆的《头文字D》游戏版等等。同时在世界各地拥揽了一大批的世嘉游戏迷，也成就了世嘉在世界游戏行业的王者地位。2004年8月，世嘉在上海四季大酒店召开新闻发布会，正式宣布成立世嘉（上海）软件有限公司。并同时推出3款大型网络游戏，分别是：《CT RACEr Online》、《莎木 Online》、《梦幻之星网络版：蓝色脉冲》(PSO BB)。除《莎木 Online》现在还处于游戏开发阶段，其余两款游戏分别落户天纵网络和朝华数码。

而今，即将在京举办的新闻发布会，世嘉在此次事件中如此重大的投入，我们不得不思索，世嘉的再次重拳出击，又将会有怎样的举措？他们将会带给中国玩家怎样的惊喜？此次出击的战略世嘉又将会选择什么？不妨我们期待11月3日，世嘉如何说……

广　告　索　引

企业名称	广告内容	页码
广东电信	游戏软件	封面
Jamster	短信增值	封底
新浪UC	即时通讯	封三
盛大网络	游戏软件	封二
金山公司	游戏软件	首页
目标软件	游戏软件	2
目标软件	游戏软件	3
世嘉	游戏软件	4
世嘉	游戏软件	5
网星	游戏软件	6
网星	游戏软件	7
掌中互动	手机短信	8
游戏学院	招生	9
北之辰	游戏软件	10
北之辰	游戏软件	11
腾讯	游戏软件	12
腾讯	游戏软件	13
广州网易	游戏软件	15
深圳网域	游戏软件	17
卓奥科技	游戏软件	19
《大众软件》	征订	20
盛大网络	游戏软件	27
诺基亚	手机	29
北通	电脑外设	31
海畅	MP3	33
《课堂内外》	活动	109
光通	游戏软件	113
亚洲互动	游戏软件	114
亚洲互动	游戏软件	115
士力架	食品	166
士力架	食品	167

想在游戏外感受天堂？

Utalk 的语音世界等着你

现在的网络游戏市场，已经出现了每月都有几款甚至十几款游戏推出的情况，也让我们看到了很多玩家频繁的更换游戏，但是有一样东西，却是很多玩家都未曾更换的实用软件，就是玩游戏必备的语音聊天软件。如今这个时代，计算机与网络已经成了人类生活中不可缺少的一道盛宴，无论是联机游戏还是网络游戏。这就是网络的强大，可以把世界各地的人通过各种方式联系起来。交流是网络一大特色，但在游戏中的交流却显得有点捉襟见肘。用普通的聊天软件打字太累，用一般的语言软件又太占内存，咋办？有没有合适点的？ 所以，各种由国人所开发的国产语音聊天软件就应运而生，而本文所要介绍的，就是其中升起的的一颗新星Utalk。

Utalk是一款可以进行多人语音聊天的软件，可以穿透防火墙，而且带宽占用非常小。在一定程度上可以做网络电话使用。如果你和你的朋友或家人上网比较方便，都可以把其当作电话使用。

软件下载：

全名：Utalk

系统需求：windows95以上

DirectX8.1以上的版本

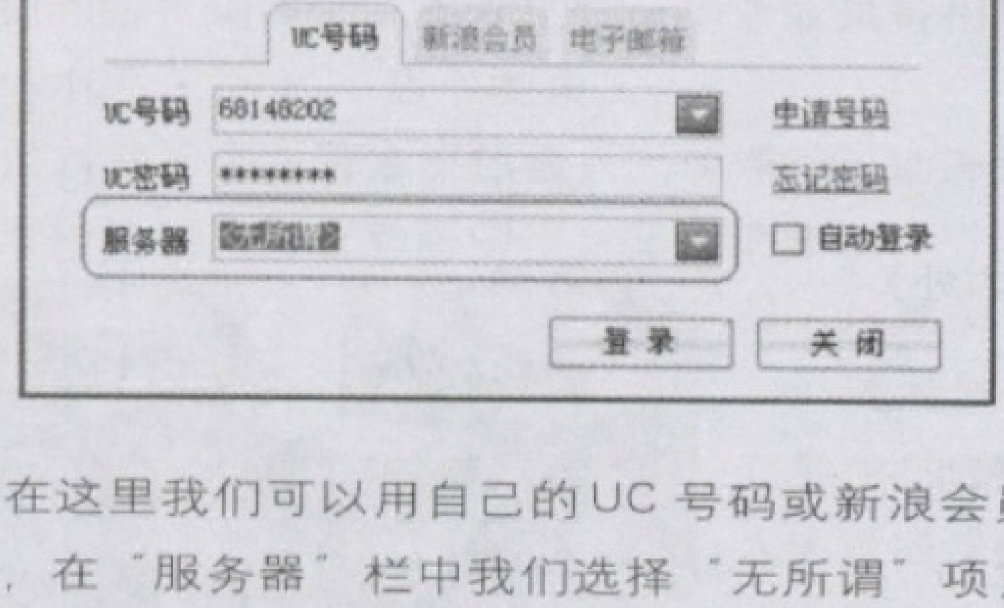
内存128M以上

CPU在PII350以上

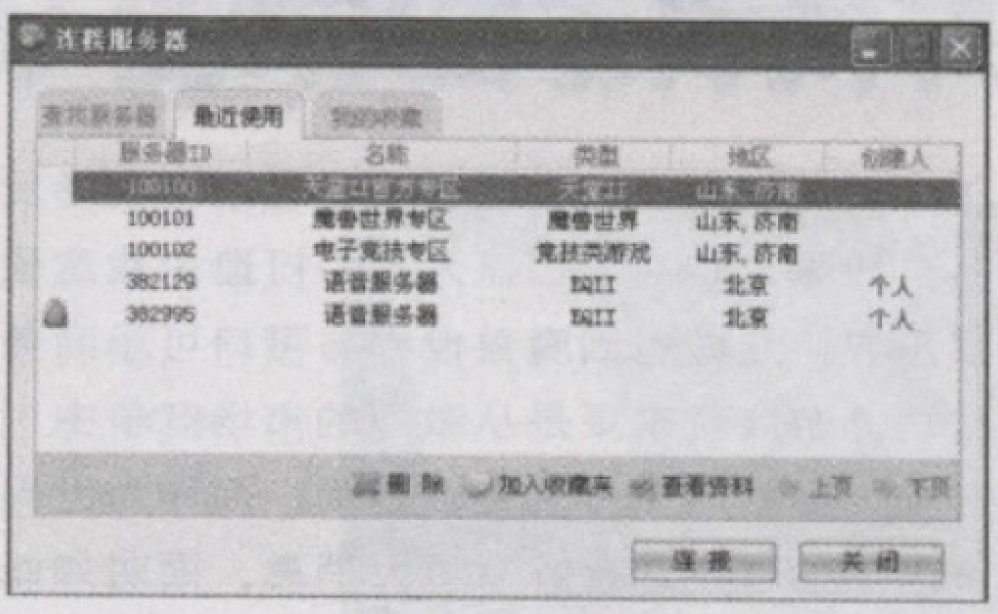
Internet的连接速率>50kbps。

下载地址：http://www.utalk.com.cn

客户端大小为4.2M，安全过程就是一直点下一步，此过程大概需要15秒。运行软件，出现登录画面。



在这里我们可以用自己的UC号码或新浪会员账号登入，在“服务器”栏中我们选择“无所谓”项，点击“登录”按钮进入新浪Utalk。由于我们没有选择服务器，这时新浪Utalk会弹出“连接服务器”对话框，在其中双击“天堂2官方专区”进入服务器，在这里我们就能看到新浪Utalk主界面了。只需要在主界面中点击调节，便可以自如调整软件的声音设置，这样我们便可以进入组



队语音聊天的世界了。

进入了软件主界面后，只需要点击创建按键即可建立属于自己的频道，还不约上公会里的三五好友们来到自己的频道畅快游戏，在这里我们设置的是按键发音，因为耳麦触发会给同伴造成不必要的干扰，设置完毕，Utalk的好处就是让你不仅能够在游戏中得到方便，例如我在天堂2中需要作一个比较困难的任务，这时便可以在Utalk中呼叫寻求帮助，相信一定会有差不多级别和愿意伸出援手的人。悠长的练级生涯固然充满惊险与困难，但是相信有朋友的陪伴，也能增添一丝信心。倒上一杯咖啡，在感到疲惫的时候喝上一口，与朋友们谈天说地，记得一个朋友曾经说过，就这样练习练习、打打怪，在Utalk中和大家聊聊天就很开心了。是啊，追求的快乐也许就是如此，和朋友边一起边游戏边聊着天，诉说着今天虚拟与现实中的各种故事，被别人帮助和帮助着别人，放上一首自己喜欢的歌曲给大家欣赏，或是用自己的歌声来娱乐大众，游戏在天堂2，但是在Utalk将那份快乐延续下去。

说到Utalk的最大作用，那无疑就是使用在游戏中大型的活动了。在天堂2新章中所开发的光明与黑暗攻城战，这种活动每次都可能动用到几十到上百名的战盟成员，而如何迅速协调成员在战斗中的行动，相信光靠游戏中的聊天系统来打字是无法实现的。而Utalk的作用就体现在这里，只需要事先将大家召集到Utalk内来，统一行动，统一协调，相信在有着快速的协调以及强大的信心的情况下，离大家实现梦想的时刻不会太远。记得那次我们站盟参与的一次攻城战，大家早早的就来到Utalk内等待着，跃跃欲试的大家也兴奋地讨论着，只等盟主一声令下。是啊，只要有勇气，没有什么不可能的，当攻城开始的时刻，碌碌几十人的频道呢一片寂静，只能听到盟主那低厚的声音在那里指挥着。靠着盟主的沉着冷静，以及大家的努力，服务器终于打出了我们攻下城池的信息，此刻频道内欢呼声不断的沸腾着，播放着欢庆胜利的歌曲，此时的我在欢庆之余想到，不仅要谢谢大家的努力，也有着Utalk的工作人员们的一份辛苦啊。

来吧，希望能够和大家一起在Utalk中感受到游戏所带来的魅力，一个世界在等待。

中国首届青少年网络游戏调查评选活动

活动简介

中国首届青少年网络游戏调查评选由中国极具竞争力的青少年传媒集团——《课堂内外》主办，众多主流媒体协办，专业调查机构数据分析。

本届活动将评选出“2005年媒体推荐中国未成年人使用的绿色健康网络游戏名录”、“2005年中国青少年最喜爱网络游戏排行榜”、“2005年中国青少年十大最喜爱国产网络游戏”等。

奖项设置

一等奖3名、二等奖10名、三等奖50名，纪念奖10000名。奖励精美礼品、点卡和游戏周边产品，奖品丰富，机会多多!

参与对象：全国青少年

参与办法：通过games. new-class. cn/poll完整填写网上问卷

截止时间：2005年11月30日

新课堂网站
www.new-class.cn
主流青少年教育网络平台!

创新作文网
www.zhoucom.com
中国最大的青少年作文网站之一!

课堂内外

咨询电话：023-63658977 023-63658888-14015 咨询邮件：ktnw@new-class. cn

高校内的游戏高峰论坛

——第三届跨入游戏行业之门活动后记

由上海多媒体行业协会游戏开发专业委员会游戏开发者协会（SGDA）、上海多媒体设计与应用能力考核办公室以及GA游戏教育基地共同发起的第三届"跨入游戏行业之门"上海高校校园巡回讲座于9月30日圆满结束。

据介绍，"跨入游戏行业之门"活动从04年开始已经连续举办了3届，每届的传统便是邀请来自各大公司的高层参与。育碧软件（上海）的前总经理兰吉利（Gilles Langourieux）、韩国绩思思公司（JCC）的副总经理白一胜先生、昱泉国际的营运总监汤昱仁先生等7位业内知名游戏公司资深开发精英成为了本次活动的主讲。

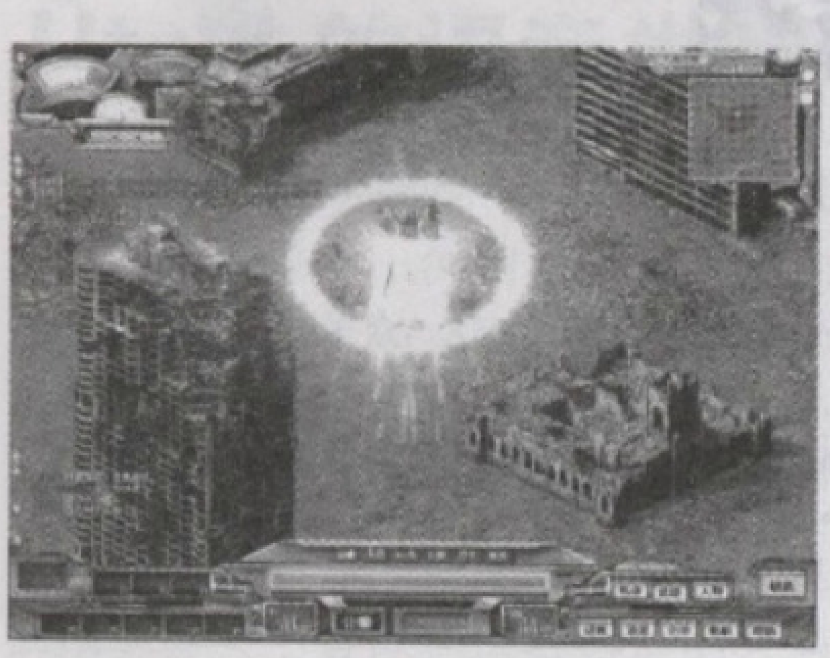
11天内，来自昱泉国际、维塔士（法）、Webzen、JCC等各大游戏公司的精英们纷纷走入校园，在多场特别讲座及招聘座谈会中，各家公司的人力资源部主管热情地向学生们宣传公司的文化与优势，为热衷于游戏开发的高校学生提供跨入游戏开发者行列的契机。感兴趣的应届生们都立即填写了简历并现场投递。

本次跨入游戏行业之门的活动其实仅仅只是一次高校与游戏企业之间建立长期合作关系的发端，对于热切希望成为游戏开发人员的学生而言，首先应对游戏行业形成正确、客观和健康的认识，并对游戏开发工作产生全面和深入的了解才是至关重要的。

在高校巡回讲座的过程中，很多学校都表现出对于本次活动的支持和认可。如华师大团学联公关部部长蒋颖在听完整场讲座后立即坦言，将努力促成该校计算机的专业游戏开发方向与GA游戏教育基地的进一步合作，使更多对游戏感兴趣的学生真正跨入游戏行业之门。

虽然第三届跨入游戏行业之门校园行的活动暂告一段落，但主办方GA游戏教育基地的的常务理事归华女士表示，这一系列公益活动将持之以恒的办下去，让更多的优秀人才了解游戏、认知游戏并最终跨入游戏行业之门将是不变的目标。（www.gameacademy.com.cn）

王牌机师的梦想 从这里开始实现

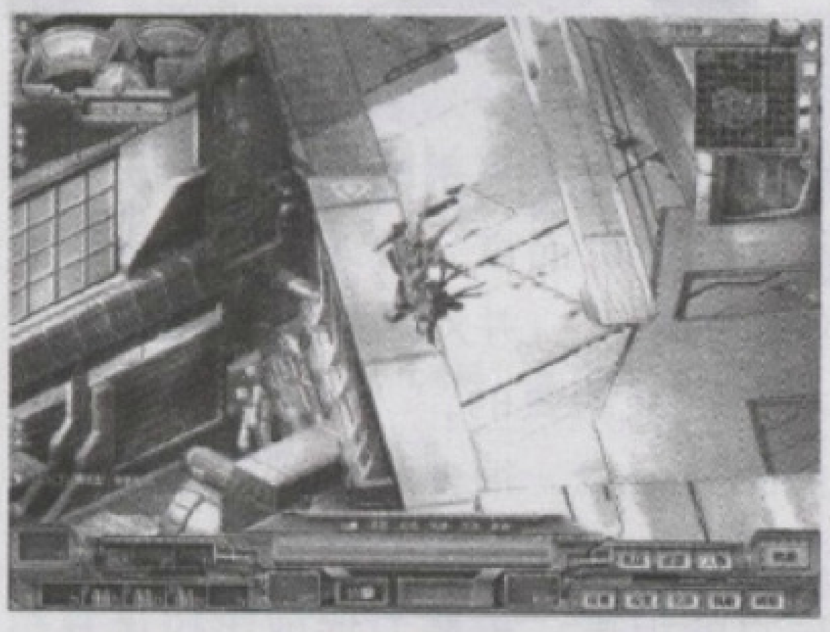


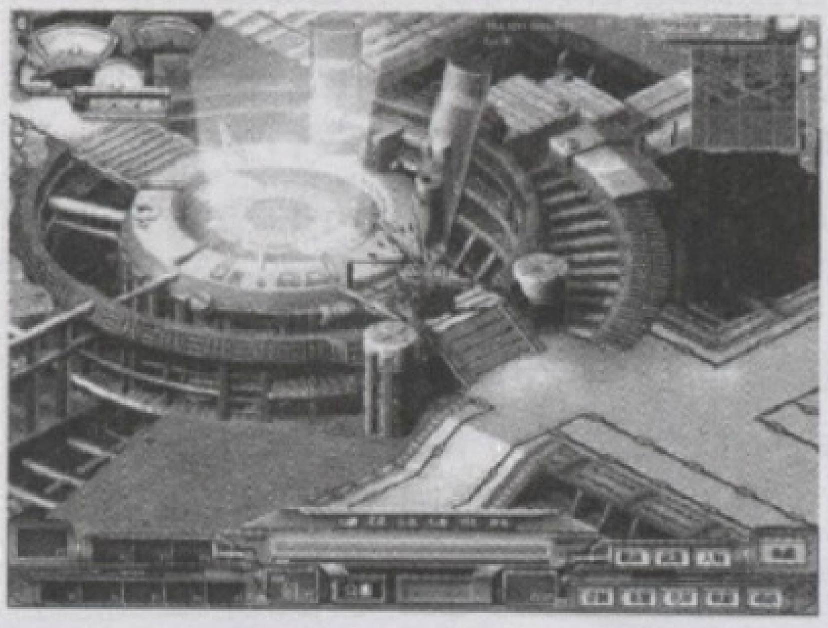
"我坐在冰冷的驾驶舱里，眼前是浩瀚的星空，脚下的地球显得格外的亲切。今天就要和宇宙军一决胜负了，心情说不出的复杂……前方好象已经开始战斗了……锁定敌方母舰，月光炮，Fire！"呵呵，别弄错了，这可不是《高达》。你看到的是第一款以机器人战争为主题，以浩瀚的星空为背景的即时MMORPG ——《机战Online》。

作为中国首款以宇宙与机器人作为主要题材的网络游戏，将无上的游戏性作为游戏的第一准则横空出世！这是一款即时的，以机器人战斗为大背景的网络游戏。因此，这部游戏的主角不再是血肉之躯的人类，而是身高十数米，手握强大火器，被冰冷的铁甲包围着的机体。由于这一变化，这部游戏的主玩点，也由传统的打怪升级、修习法术……转变成了装甲研究、武器改良、机体进化、资源争夺……等带有机器人特色的内容：

战争，无休止的战争！人们早已忘记战争因何而起，他们记忆中只有那些著名的机师和强大的机体。

黑夜中偷袭敌人——高高跃起后，突然关闭推进器，在月光下展开双翼，粒子剑只在攻击的瞬间才放出华丽而耀眼的光芒。当敌机倒下的时候，他隐入建筑物的黑暗中，物色着下一个目标。当然，你也可以选择双手实体剑，开动机体全部动力，在高速移动中不断地连斩！当你从敌机爆炸的火光中冲出时，迎接你的将是战友们仰慕的眼光。





您也可以在敌人的视距之外开动狙击模式，当敌人注意到这道蕴涵强大穿透力的光柱时，机体早已被贯穿。当然，您也要小心敌人的远战型机体，因为当您在瞄准的时候，他们也在寻找着您的方位。对于远战型机体来说，用薄弱的装甲去抵抗单体攻击最强的狙击步枪是十分不明智的。

同时，你可以针对战场情况，更换相应的设备。比如用电子干扰芯片使敌人在雷达上无法发现自己；或者是在对方必经之路上设置一条机雷带。不要小看这些机雷，他们可是会主动攻击靠近的敌方单位哦。各种装备灵活搭配，让你在战场上始终立于不败之地。

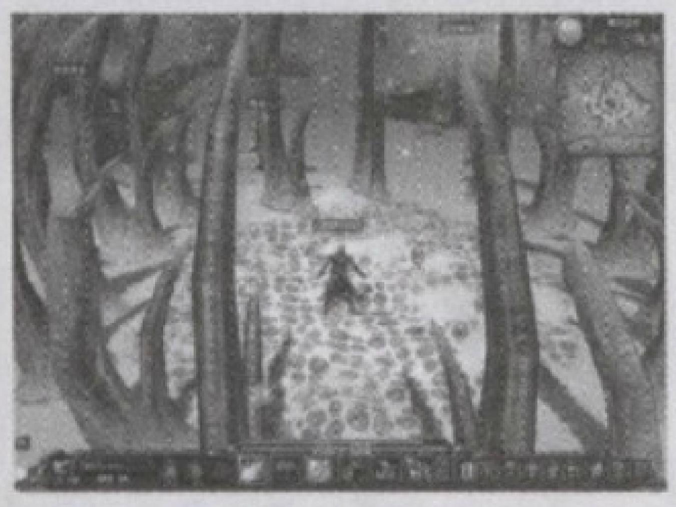
机器人与机器人的战争，造就了《机战》截然不同的世界观与玩点！一款完全不同于以往的游戏！一款纯粹以科技、未来作为历史背景的机甲游戏！在这里，不再有变身盔甲的老套设计，不再有赤裸裸的野蛮博杀！有的是更多的科技性、更强烈的宇宙感、更强有力的视觉冲击！

行星边境入侵，母舰火力支援，研究所武器升级……精彩玩点环环相扣，让我们一起在属于中国玩家的机甲世界里，打造中国的王牌机师！

《机战》官网：jz.91.com

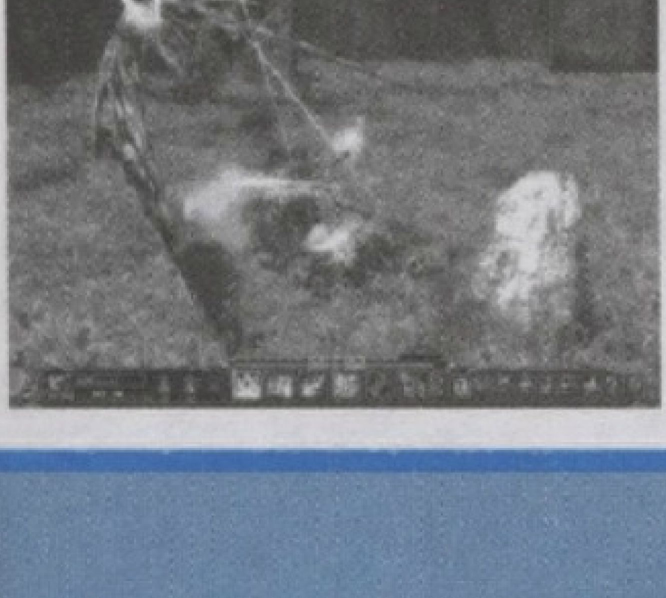
《挑战》——胜利的支柱

又到了丰收的季节，这是人们最开心的时候了，金灿灿的麦穗预示着来年富足而安定的生活。在这个乱世之中，哪里还有比安定更重要的呢。但对于肯瑟村的孩子们来说，这个开心还有另一层的意义——每年的这个时候，一个神秘的吟游诗人都会如约而至。在这个相对闭塞的小村庄里，吟游诗人带来的故事总是令孩子们神往。今年同样如此，这次，吟游诗人给孩子们带来的，是一个猎人，突破封锁区，冒死传达秘密文件的故事。



人们同魔界开战已经有数年的时间了，整体情况并没有向好的方面发展。虽然人类凭籍的"混屯——赤炎"城堡防线依然完好，但是在魔界生命体的轮番冲击下，已经摇摇欲坠了。为了扭转这个局面，最高指挥官派出了一只精锐的队伍，主动攻击魔界生命体的集结点——幽灵地堡。这一招成功牵制了魔界生命体的注意力，但效果远远没有预期的好，人类军队仍然无法完全清除从赤炎城堡到幽灵地堡间的魔界生命体。这就使得突前的部队处于一个非常尴尬而且危险的境地——退，是不可能的，自己的部队依托地形狙击着敌人，一退到平原上，无险可依，难逃被围歼的命运；进，后勤补给不足，人员、武器和药品的补充都跟不上，也无力打破魔界生命体的防线。

为了扭转这局面，赤炎城堡的神官艾洛伊（225，305）在查阅了大量书籍以后，终于想出了办法。他发明了一种仪式，这种仪式可以让普通人感受以及利用阿罗森族的力量。通过他的口述，同在赤炎城堡的索尼亚（220，230）把内容整理成文字，并且实验成功。但接下来又遇到了一个非常严重的问题——派谁把这份重要的文件送过去呢？原来运送补给品和信件的佣兵队伍已经接二连三失踪，去幽灵城堡已经成为佣兵界的禁忌。而派出正规军也是不妥，正规军坚守现有的防线已经相当吃力了，要抽调也没多少兵力抽调得出来，而这样说多不多，说少不少的尴尬兵力，又能引起魔界生命体的注意，又缺少足够的战斗力。百般无奈之下，艾洛伊只能找罗伯（295，355）来商量对策。



说到罗伯此人，在佣兵界可是大大有名。更早些时候，他和因巴库、尤斯奎尼三人可说是佣兵界的铁三角，多么困难的任务，只要他们三人出马，还没听说无法完成的。就在魔界生命体进攻最猛烈、都已经打到两个城堡脚下的时候，他们轻易地穿梭在敌阵之中，带回了一个又一个敌酋的头颅：恶灵诅咒女王、魔幻蛾、炼狱鞭虫、恶魔宠物领主，硬生生地把魔界生命体的气焰给打了下去。

虽然知道前途曲折，但为了人类的信念，罗伯还是接下了这个任务。第二天清晨，他就离开了赤炎城堡，进入虎啸之地，向幽灵地堡进发。地牢鞭虫的集群，魔界宠物的方阵，一切都是问题，一切也都不是问题。借助一根麦杆，在肮脏的水坑里等到夜色的降临；用双手挖开地道，从敌人的脚底下穿过；能避则避，实在不行则凭借手中的武器把敌阵打个对穿……饿了肯一口干粮，渴了嚼苦涩的草汁。就这样，在茫茫的草原中，罗伯走了5天，终于在第六天太阳升起的时候，他看到了幽灵地堡的大门，看到了自己部队的旗帜……

根据幽灵地堡特别行动队队长，巴图尔（440，270）的回忆录中记载：那是个寻常的早晨，一层薄薄的雾气在空气中弥漫。突然，卫兵过来把我叫醒，说他们救了一个人。"哎，又一支补给队失败了"这是我的第一反应。但我看到了那个人的时候，我意识到我可能想错了，他一身精良的野战装备，却不是正规军的铠甲，也不是寻常猎人能置备得起的；一身大大小小的创口无数，但无一致命伤，现在精神萎靡应该是疲累的结果；各种液体涂染在他衣服上，泥水、草汁还有各种各样魔界生物的血液——天哪，他不会一个人穿越封锁线来的吧。但看到从他怀里拿出的油包以后，我的心态从佩服他的实力转变成了对他的感激。是啊，感激，甚至有一些崇拜，虽然只是薄薄的一张纸，但他能挽救多少战士的生命啊！

这次的援助，虽然没有武器，没有粮食，但这次的意义却远远大于以前任何一次。以后的环境虽然更加恶劣，但这支突前的尖兵却没有后退一步，为牵制魔界兵力做出了巨大的贡献。在这不朽的功勋中，我们必须记住这个名字"罗伯"。在这场大战中，就因为有无数个罗伯的存在，我们才最终走向了胜利，他们是我们胜利的支柱。

传奇3G雪之劫版本全心得

新怪物

雪原新怪物分野外和火影地牢两种，不过这两个区域大部分的怪物都有弱暗黑属性，极少量是弱神圣。让人遗憾的是，法师在雪之劫版本中的地位依然没有改变，甚至是变得更差了——雪原中即便是普通怪物也拥有对除了暗黑和神圣法术外所有元素的抵抗能力。唯一值得庆幸的是，游戏设计者还是大方的把怪物强雷属性设置成了0，这也就暗示法师只能使用雷系魔法在这里混了……

道士的地位则节节攀升，虽然大部分怪物弱属性只有-1，但是这已经足够道士发挥了，西沙漠获得的新技能灭魂火符可以给雪原怪物造成很大的伤害。因此新地图最适合道士在此单人SOLO。

战士在新地图作用并不象想象中那样差，几种对道士和法师威胁极大的怪物在面对近身攻击的时候表现出的战斗力完全不象是一个新地图的怪物……不过，对于其他尤其是近战的怪物，战士的药品消耗就会相当大。建议新地图三个职业组队一起冒险，效率比较高。

新技能

此次更新版本增加了3职业一共5种新技能，其中有战士的移花接木，效果是受到近战伤害会有一定几率反击……3级反击几率大概在20%左右，攻击伤害相当于一次普通伤害。这个技能最有用的应该是在什么情况下都适用，包括练级、PK以及打怪，遗憾的是冷却时间较长，所以战士需要注意。

另外一个技能就是金刚之躯，它可以在一定时间内，免去灰色、绿毒、麻痹等效果，防止被技能或怪物击退。抗拒火环、野蛮冲撞这个技能对于战士来说相当重要，在新版本封杀外挂的情况下，石化之后，人物再也无法移动并且攻击，所以这个技能在很多情况下都可以让战士逃过一劫，尤其是在怪物拥有石化攻击伤害的情况下。

法师增加的技能只有一个，但是作用也相当明显，一直以来，法师玩家都为法师伤害力弱而头疼，而新技能分身术可以使法师产生一个新的分身，同时攻击一个目标，不过，作为限制，分身只拥有本体50%的攻击力，并且无法移动，同时在本体离开一段距离之后分身就会消失……根据情报，施展分身术需要用到魔晶石，而且玩家必须根据你施展法术的元素属性来佩带相应属性的魔晶石，而分身只能施展冰咆哮、龙卷风、爆裂火焰、地狱雷光这4种技能。

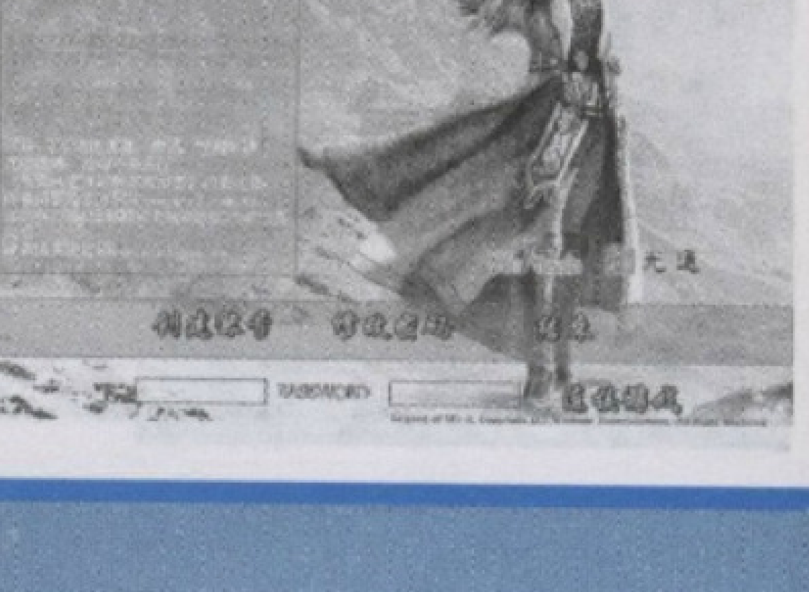
道士同样增加了两种技能，它们分别是养生术和横扫千军，在笔者看来，养生术的作用要更大一些，它可以增加治愈术和群体治疗术的治疗效果。而以往高级场景的情况表明，道士的治疗作用已经明显不如使用药品效率来的高，这意味着道士这一个重要的辅助能力已经开始沦落为练级技能，学习养生术之后使用治疗法术就会增加技能熟练度。

新道具

新版本增加的内容不仅如此，还包括那些外观各异的武器装备以及道具。新增武器，首饰就不多说了……需求等级是56级，不过，能在雪原冒险并且获得这些装备的玩家，等级也大多接近56了。

称号在游戏中分多种，从最低级的初入江湖到最高级的武林至尊，称号等级的提升可以装备更好的令牌，据说至尊令牌能够增加15点的防御和魔御……这已经算是很惊人的附加属性了，不过需要的金钱和声望也是高得让人瞠目……

此外，一种新的马匹又被开发出来了，继棕马，白马，红马之后，黑马又出现在玛法大陆，买了这匹马，法师和道士可以增加5－10全系列魔法，战士可以增加6－12的攻击。负重增加幅度也大大提高，不过耗费的金钱也相当可观……据说要6张钱票。



光通
WWW.MIR3.COM.CN
传奇2005
《传奇3G 2005》
转生系统 全球同步隆重推出！
现在快快发送:期刊号码+光通—传奇3G2005版
字样到pop@game.optisp.com，你将有机会获
得由广州光通通信发展有限公司送出的
《传奇3G2005>新手卡！
本次解释权最终为光通所有

萬王之王2
KING of KINGS
谁在敲天空之门　震醒我心中战神
我要折下这黑暗的长窗　挽做无敌之盾
记忆中的太阳　如今沦陷在东方
请授我祖先青铜之剑　去寻找昨日辉煌
Http://kok2.aijoy.com

群雄并起·昂首备战
Http://kok2.aijoy.com
亚洲互动
ASIA INTERACTIVE
（运营）
LAGER
（研发）
地址：北京市朝阳区八里庄西里100号 住邦2000 B座 1608室 电话：010-85865570/71/72
客服电话：010-85865573/75 传真：010-85865578 邮编：100025

从标准化到定制化，中国电信全力服务行业市场

转型，是固网运营商“老大”中国电信巩固市场、保持领先的有效途径。不管是现在向现代综合信息服务提供商转变的过程中，还是将来3G牌照发放之后进军移动市场，大客户，都是他们最强大最重要的后备客户资源。因此，一直以来，中国电信都把行业大客户作为自己的主阵地。日前，中国电信“重点行业整体解决方案营销试点”项目，在上海、广州、重庆、杭州、合肥、深圳、苏州七个本地网正式启动，在行业信息化领域，中国电信再次抢占先机。

以行业细分为切入点

中国电信一直是我国行业信息化的先行者，不仅积累了大量的服务行业用户的经验，也在各行业建立起了牢固而深入的合作关系。以细分行业为切入点，为客户提供基于行业的信息通信整体解决方案服务，在做大做深行业市场的同时实现转型，对中国电信大客户服务来说，是一个举重若轻的选择。

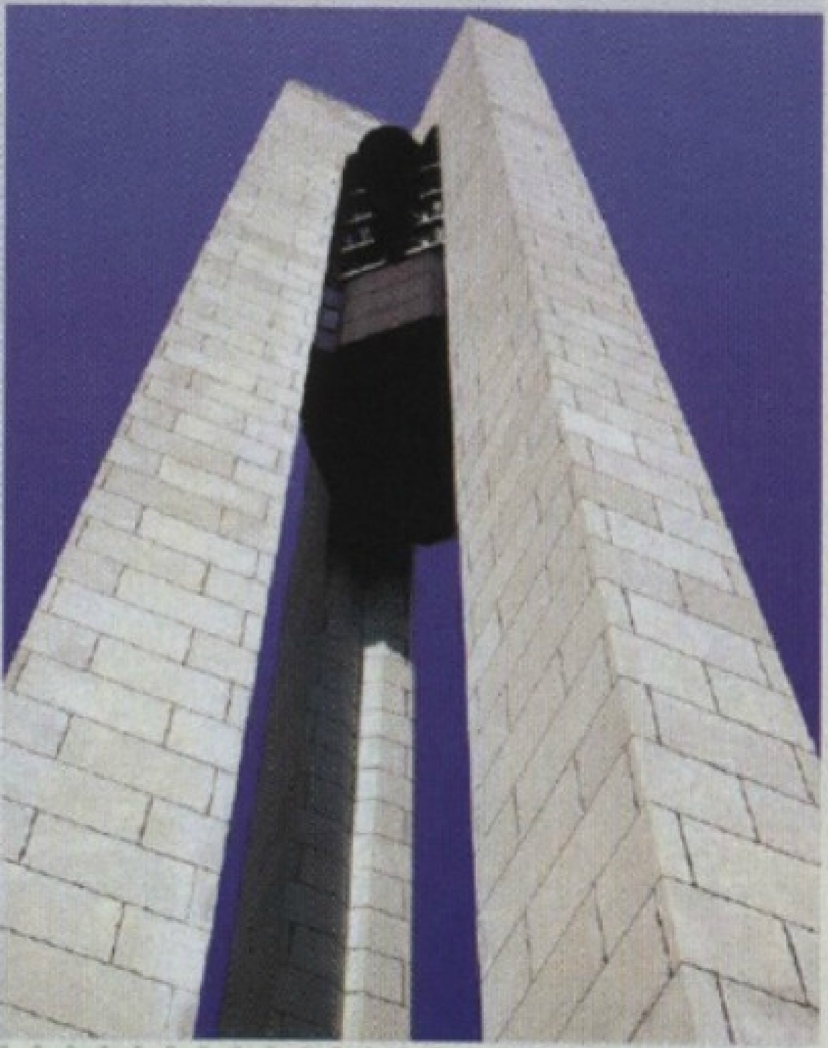
2004年，以“中国电信与信息化十年”为契机，中国电信将十年来同证券、保险、银行、企业、政府、教育、跨国公司等七个行业的合作做了一次全面的回顾和梳理，对行业用户的专业需求有了一个基本的把握。2005年，大客户事业部将工作重点放在深入挖掘大客户潜在需求、提供定制化行业信息化整体解决方案上面。不久前，以银行、保险、税务、社保、工商、石化、跨国公司、连锁、物流、支持中国企业海外拓展等十个行业细分市场为重点，中国电信“重点行业整体解决方案营销试点”项目在七个本地网全面启动。

事实上，中国电信大客户的行业服务框架已基本形成。在积极参与“三金工程”和“政府上网、企业上网、家庭上网”三大工程的建设中，中国电信的网络平台和技术服务从早期金融领域的证券、保险、银行业渗透到了社会的方方面面，在政府、企业、教育、跨国公司等领域的覆盖渐成规模，针对不同行业特征和特殊需求而开发制定的一系列解决方案，在社保、税务、工商、审计、财政、烟草、公安等部门，也得到了越来越多的应用。从2004年起，中国电信整合内外部资源，以网络、视讯业务为突破口，为客户提供系统集成、网络外包等服务，迄今已成功实施了国家开发银行、国家发改委、公安部、海信集团、大唐集团、中煤集团等网络和视频业务系统集成、运维外包服务项目。为客户提供定制化行业信息化整体解决方案，正是在此基础上提出来的。

专业化是成功的保证

专家级的服务也一直是中国电信所强调的。中国电信此次推出的十个定制化解决方案，是在深入了解行业需求、听取业内专家意见的基础上，由相关的专业人员制定完成的。为确保方案的顺利推广，对销售人员也做了相应的培训，提高了他们挖掘行业细分市场需求及定制解决方案的能力和技能。

通过培育行业信息化专家资讯队伍、高端业务专业化销售团队、数据中心、灾备服务、管理型业务服务队伍等专业人才队伍，中国电信在规划、咨询、方案设计、网络通信、增值应用和IT整体解决方案等方面的服务能力得到不断提升，已经基本能够满足细分市场定制化解决方案的灵活性、差异性需求，大客户服务转型的综合性、扩展性需求以及客户需求变化带来的快速响



应与创新需求。

在试点的启动和培训过程中，各本地网选择有需求的重点行业细分市场目标客户进行了重点分析，确定了试点客户和拓展转型方向，并按要求制定了客户营销实施策略和计划，逐渐形成并完善了有效的试点推广经验和方法。安徽电信为每个目标客户建档，从拓展方向、客户价值、客户关系、项目实施进度等几个方面对项目进行全程把握和跟踪，并明确提出“合肥市向全省拓展、一家保险公司向整个保险行业拓展、保险行业向全行业拓展”的思路。

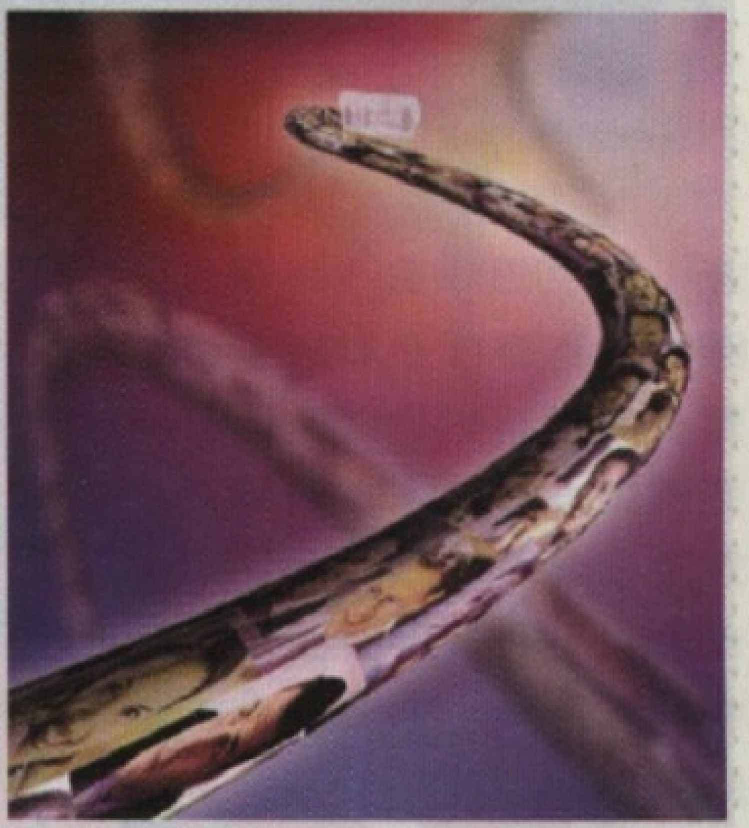
从个性化，我们看到了一个服务理念转变了的、低姿态的但是更自信的中国电信，从定制化，我们则看到了在转型中的、目标更高远但是更专业的中国电信。

服务和应用双管齐下

中国电信的转型围绕服务和应用两个中心展开。体现在从过去的以产品为中心向咨询、设计、系统集成、网络外包等服务方向发展，以网络为中心向以新视通、全球眼、呼叫中心等应用为中心发展，力图为客户提供个性化、差异化、综合化的服务。

近几年，中国电信大客户服务立足语音、数据、带宽出租等基础业务，增加了4008商务热线、新视通、会易通、IDC等新业务，开发了全球眼、e动VPN、通用记帐卡、灵通短信、七彩商务铃音等新业务及行业应用，并积极拓展整体服务、应用业务，如带宽管理型业务、视讯增值业务、数据灾备业务、系统集成、呼叫中心应用等，形成了立体化组合型的综合产品、业务与服务体系。为保持在行业信息化领域的品牌领先，中国电信还不断完善产品开发与支持服务体系，及时开发新需求及新技术趋动型的产品，完善客户使用体验，推广整体服务及IT应用支持服务产品。

市场瞬息万变，只有紧跟客户的脚步并走在前面，才能成为赢家。为了适应大客户关注网络、应用、价值链整合的深层需求变化，2005年，中国电信大客户又将转型工作向前推进一步，以问卷、访谈、技术交流等形式，进一步贴近客户，深入理解行业客户信息化发展历程、现状、发展趋势及价值诉求，定制了银行、保险、税务、社保、工商、石化、跨国、连锁、物流、支持中国企业海外拓展等十个细分市场的信息化整体解决方案，并在各本地网开始营销试点。在本地网试点过程中，挖掘出灾备中心、呼叫中心维护与管理外包、网络管理、柜员机多媒体联网需求、银行业系统集成和IT外包、外资企业集成和外包等需求，进一步满足了企业的长期发展需求。



同时，中国电信及时把握趋势，超前了解到中国企业海外拓展在网络通信、增值应用及整体服务方面的需求，通过提供SLA、海外信息网络咨询规划、全球管理型业务及网络维护外包等服务，逐步建立以服务A端客户为导向，以网络及服务延伸为基础，按需搭建的全业务一站式网络及IT综合服务体系，正在积极接应中国企业走出去的整体服务需求。

就是我们，社会

——谈网络游戏中的公会

本刊记者 Littlewing

随着网络游戏越来越深入人们的生活，虚拟社会与现实社会的区别也就更难分清。网络游戏中的社会行为由来已久，它的魅力也是由于这种虚拟社会的存在。互联网在把信息汇集的同时又把人们疏远，而网络游戏却独一无二地可使千万人群汇聚在一起。当我们跳出游戏本身的局限，观察虚拟世界中的生灵时，却发现，现实生活中的社会性在游戏中一样有所体现。它的体现方式，就是网络游戏中形形色色无以计数的社会组织——公会。游戏是虚拟的，然而操作这些游戏的玩家是真实存在的，任何一个沉浸于游戏中的人都会发现，游戏的世界，游戏的社会都真实存在，真实地对我们产生影响，真实地约束我们的行为。人是社会性的动物，在这个虚拟世界中的我们，也同样会寻找一个集体，来实现我们的价值。歌德说“事实上我们全都是些集体性人物，不管我们愿意把自己摆在什么地位。”在游戏中，我们同样在寻找这样一个集体，这个集体就是公会。

公会的起源

公会即同业公会，即旧时同行业的企业联合组成的行会组织（商务印书馆2004年版《现代汉语词典》）。为什么会有玩家组织？直接原因是游戏就是这样设定的——公会、帮派、血盟。既然游戏提供了这样的设定，那么它的存在必定会给玩家带来更多的便利和游戏乐趣。但在网络游戏的萌芽阶段，公会却是网络游戏的玩家因某种原因自发组织的。

一、原始的互助精神——UO中的公会

1998年，《网络创世纪》（Ultima Online以下简称UO）进入中国。虽然UO不是世界上第1款图形网络游戏，但大多数人都认为，从UO开始，网络游戏才进入影像时代。因为UO提供了一个庞大而严谨的世界设定，并且给玩家足够的自由度和互动的空间，这都是后来人们评价一款网络游戏是否优秀的基本因素。UO的公会雏形是一些PK和反PK组织，因为在UO中，PK并不

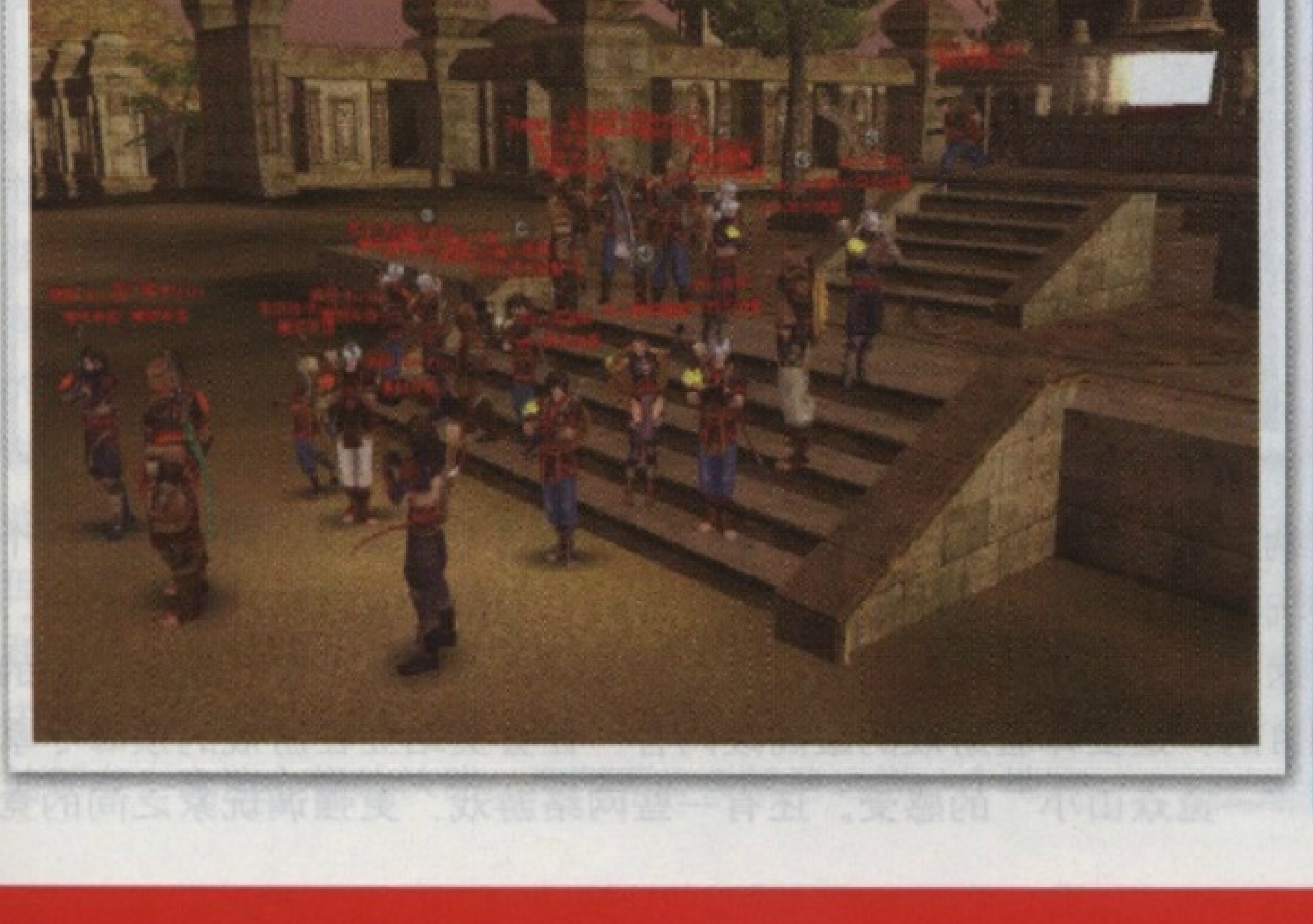
能让你获得什么奖励，但也不会受到太多的惩罚，缺乏对一般玩家的保护机制。所以，为了生存许多玩家自发组织在一起对抗恶意的PK，这样的公会往往带有一种原始的互助精神。他们在一起打怪、赚钱、抵抗PK或看守尸体，这让他觉得在游戏中有强烈的归属感。当然，也有一些热衷PK的玩家组成公会，互相配合来杀死其他玩家，事实上这种互助精神也存在于PK组织中，只不过二者表现的形式略有差异。简单的目标往往缺少凝聚力，所以这些原始公会往往是无序而松散的，当公会强大到生存已不是问题时，公会内部的问题就逐渐凸现。当然，这一点在国内表现得并不明显，因为国内的UO玩家普遍热衷PK，无论你是和平使者还是恐怖分子，不依附于强大的公会都很难生存，在众多UO小说中出现的孤胆英雄或独行杀手往往出于玩家的浪漫想象。

屠龙勇士的合影，将龙头悬挂在暴风城的城门上，是公会实力的证明

二、强大就是硬道理——《传奇》中的公会

2001年底，《传奇》登陆中国。无论你对这款游戏本身怎样看待，它的出现都是中国网络游戏市场上最浓墨重彩的一笔。除了创造了陈天桥的个人神话，《传奇》也为后来的网络游戏树立了另一种规范，这一原则几乎统治国产网络游戏长达4年之久。

行会是《传奇》最显著的特色，所谓行会即我们通常所说的公会，在拿到游戏中证明实力的物品之后，你可到皇宫申请创建行会。《传奇》形成了后来韩国网络游戏的公会模式，即严格管理，一致对外，具有浓重的东方家族色彩。传奇中的行会会长可自己制定行会会规，会中的成员点击行会属性就能直接看到会长所制定的行规，还能看到由会长发出的通缉令，以及敌对行会和同盟行会的名单。此外，《传奇》还直接在行会功能中引入头衔设置，行会会长可直接为行会中的成员定义头衔称号——事实上这项设计确实很吸引人，也被之后的网络游戏广泛采用。



而《传奇》中最具革命意义的，就是沙巴克城的设定。在每个服务器内，都有一座沙巴克城，这是服务器中唯一可进行攻城战斗的地方。控制沙巴克城就等于控制了传奇的经济，沙巴克城每天都能为公会带来巨额的收入，因此控制沙巴克也就等于控制了服务器。所以，沙巴克城就是个服务器大公会争夺的终极目标，是《传奇》中权力、力量和财富的标志，当然，对许多行会来说，它也象征着厄运和死亡。所有的大公会都拼死力争，但即使是某个行会攻下了沙巴克城，也不代表就一劳永逸了——你还得有实力去守住它。沙巴克城的争夺充满了血腥，可以说他让各行会成员之间的关系更为简单、直接而紧密，因为他们的目标是一样的，生存——攻取沙巴克城并保住它。

《传奇》的行会带有许多此后网络游戏公会的特点：地域性的行会大量出现，相当多的行会成员来自于一个城市，一个区，甚至是一个网吧；行会内部成员间的利益关系愈发明显；行会内部成员之间的关系愈发复杂；行会与行会之间的争夺越来越激烈等。

三、为共同的目标集结——从Ever Quest（以下简称EQ）到《魔兽世界》

中国玩家接受欧美网游是一个漫长而曲折的过程，而EQ、《魔剑》这些相当优秀的欧美网游也成了这一过程中的牺牲者。直到《魔兽世界》以更为完善的设定和平民化的气质出现，欧美网游才开始真正在中国玩家中扎根。欧美网游区别于早期韩国网络游戏的重要特点之一，就是强调PvE的乐趣和有序甚至“友善”的PK。在《魔兽世界》中的公会，往往是为了一个共同的目标走到一起，但这个目标不像《传奇》那样直接而单

击败游戏中最强的怪物，是无数公会的梦想

一。有的目标是击败游戏中最强大的Boss，有的为了在战场中实现更好的配合，有的为了集合多人的财力共同控制市场，从中获利，有的是某几个职业的组合，利用职业特点玩出自己的特色——比如只有盗贼与德鲁伊组成的暗杀公会或刷副本的公会。当然，还有很多人只是为了寻找朋友，能在游戏中交流。在《魔兽世界》中，游戏突出的是联盟与部落两大阵营间的冲突，而不是单个公会之间的冲突。而那些更大规模的作战，或游戏中某些近乎不可能完成的任务，甚至需要几个公会联合在一起才能完成，联盟与部落的公会结交，交流经验也并不少见。在游戏中见面要动手那是为了自己阵营的荣誉，而底下论坛里面可能就是心交已久的好友。

就以国内《魔兽世界》第1把传说武器的出炉为例。零界公会率先完成了萨弗拉斯·炎魔拉格纳罗斯之手这把象征着《魔兽世界》至高荣誉的武器，因为这一武器对个人来说永远是浮云，只有通过一个强大的公会长时间努力加上一点点的运气才能造就。除了大量昂贵的材料和要通过整个公会支持才能获得的锻造图纸，制造它还需要8块萨弗隆铁锭和1枚萨弗拉斯之眼。萨弗隆铁锭来自《魔兽世界》顶级副本熔火之心的第8个Boss焚化者者古雷曼格，而要得到萨弗拉斯之眼则必须杀死炎魔拉格纳罗斯，最主要的是，这两件物品的掉落几率都非常低，而熔火之心6天才会刷新一次，这就意味着即使你有实力轻松打穿熔火之心，也要用几个月甚至更长的时间来收集材料。而零界公会在联盟Icestorm公会和部落的占戈番羽公会协助下，终于凑齐8块萨弗隆铁锭，成功将神器锻造完成。而敌对阵营的公会合作，在以前的网络游戏中，几乎是不可能的事情，而在《魔兽世界》中，一切皆有可能。对两个敌对的公会来说，完成中国第1把神器，是整个服务器的荣誉，或许以后的某天，我们还能看到联盟和部落的公会共同对抗燃烧军团。

公会的分类

游戏中的公会有很多种类，什么样的公会才是你想要加入的？

PFU (Play for Uber) 公会

PFU即荣誉至上，这一类公会将同场以公会制定的战略目标作为最高方向，一切调配以最高目标为优先，这样的公会更注重纪律，对会员都有着严格的要求，有着相对比较详细和完整的管理制度。

玩过《无尽的任务》的玩家相信对“某Boss First Down By某公会”的格式不会陌生，在服务器中，第1个将那些不可一世的高难度Boss击败，是EQ玩家的最高荣誉。这一传统一直延续到《魔兽世界》中。在这些游戏里，你会很快升至游戏中的最高级别，对于很多网络游戏来说，到达顶级意味着游戏历程到此结束，而在EQ或《魔兽世界》中，真正的冒险这时才刚刚开始。游戏中那些世界级的Boss或副本Boss，必须由几十人组成的团队紧密配合才能击败。无论是EQ中的巨龙Sleeper，还是《魔兽世界》中的上古炎魔拉格纳罗斯、黑龙之子耐法里奥斯，这些游戏中天神级别的怪物，单个玩家即使水平再高、装备再好，面对它们也没有丝毫取胜的希望。这时那些以击败它们为目标建立的公会就应运而生了。这些公会的目的，是要体验游戏的最高段内容，让会员站立在游戏的顶峰尽享“一览众山小”的感受。还有一些网络游戏，更强调玩家之间的竞

争和对战略目标的争夺，比如《传奇》的主城争夺或《魔剑》的公会战争等。在这些游戏中，公会就不仅仅是为了荣誉而战了，他们为之奋斗的还有生存。

国内最知名的游戏公会之一“零界”就是典型的PFU公会。零界公会一直是许多《魔兽世界》公会追逐的目标，他们在两个月前成为第1个在中国《魔兽世界》服务器上击败拉格纳罗斯的公会，前不久零界公会又打败了号称目前《魔兽世界》最难副本黑翼之巢的前7个Boss，开始挑战最后的Boss耐法里奥斯，这一成绩整个国服的大多数公会都难以企及。用零界公会官员自己的话来说就是：“我们服务器有足够强大的对手，和强者较量，才是我们的心愿。无论身在何处，会员都会记得，自己曾是零界的一员，曾为零界的成长而奋斗，曾为零界的成功而欢悦，也曾为零界的失落而痛苦。零界不是以单款游戏划分的玩家团体，无论在哪款游戏中，我们都创造了令人难忘的成绩。”

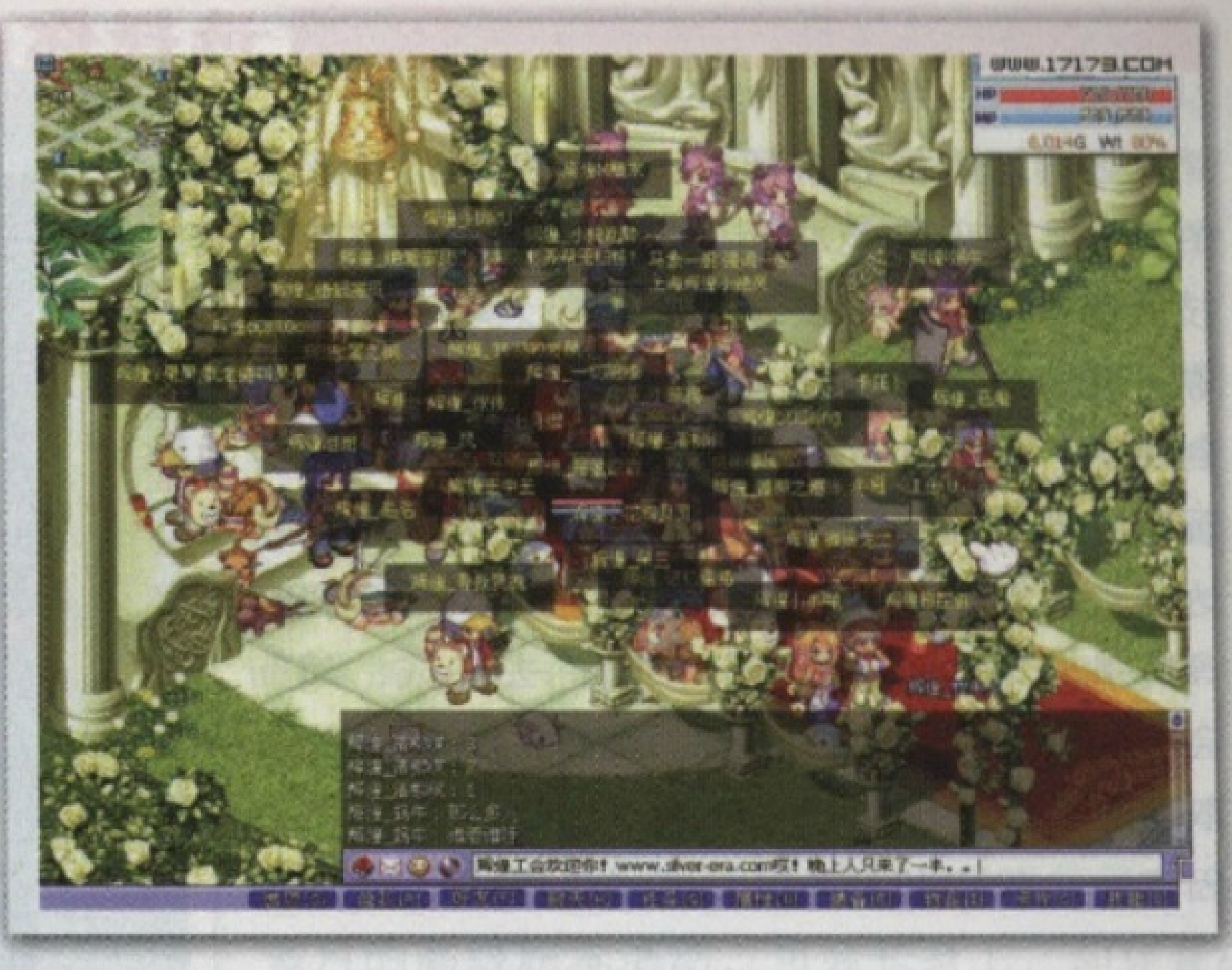
PFU公会的会员不会太轻松，因为网络游戏是没有尽头的，他们将永远沉浸在对一个又一个目标无休止的追逐中，甚至在绝大多数时候身不由己。PFU公会的会员甚至不是自由的，他们不能完全随心所欲地去游戏，要把大多数的时间放在参加公会的活动中，要遵守公会的各项制度。但同时他们又是快乐的，因为那种在无数次失败之后成功登顶的感觉，是大多数游戏玩家从未体会过的。公会荣我荣，公会辱我辱——在公会中的玩家已不仅仅是个人的身份，而与公会无法分割。

每个在游戏里缱绻留恋的人，都渴望成为英雄。英雄可不被世人所承认，但一定要被与你有着共同的世界观和价值观的同一类人群所承认。而在一个有着共同目标甚至理想的公会中，你可找回缺失的部分，塑造自己心目中的英雄。敢于尝试失败的痛苦才能获得成功的喜悦，重复死亡的悲哀、重生的欣喜、征服的梦想，PFU公会就是实现你在网络游戏中梦想的地方。

PFF（Play for Fun）公会

PFF即乐趣第1，PFF公会不会对会员作出过于强硬的要求，制度也没有太多的条条框框。为会员提供一个休闲娱乐交流的平台，以多样的方式体验游戏的乐趣是这一类公会存在的意义。

无论是《传奇》的攻城战，还是《魔兽世界》的高级副本之旅，都不是几十分钟或一两个小时就能完成的。要击败一个强大的敌对公会或游戏中的Boss，都需要长时间的准备，穷全会之力来提供战斗所需的消耗品、装备，长时间一次次尝试，制定完善的战术，对于把游戏当成闲暇时的休闲小品或在繁忙学业之余偷空出来玩一会儿的学生来说，他们没有这么多的精力和时间花在游戏中，所以，那些顶级的Boss、梦幻的装备对他们来说几乎是无法企及的。但是，游戏也为他们提供了另一片天空，为自己制作装备和道具，探索中级的副本也能拿到不错的装备，完成游戏中丰富的任务，体验剧情……他们缺少的，只是一起冒险的朋友，交流心得的伙伴，而PFF公会就是这样一个地方。



事实上，在游戏开始测试时，绝大多数公会都是PFF公会。因为无论是公会的组织者还是普通会员，都对游戏没有一个整体的概念，也就没有什么具体目标可去追寻。随着玩家对游戏的深入理解，一些所谓核心玩家开始向游戏更具难度的领域发起挑战，这些拓荒者往往就成为PFU公会的领导者，而更多的玩家还是选择了PFF公会。

从数量上看，PFF公会要远多于PFU公会，但一台服务器PFF公会会员的总和往往和PFU公会会员的数量差不多，这是因为PFF公会的娱乐性质造成公会状态松散，不好管理，人数不可能很多。而且，PFF公会的娱乐性质形成了小圈子，也不适合用太过死板的规则来管理。加之PFF公会通常不去挑战高难度的Boss，所以也不会出现为了一两件极品装备而产生矛盾的情况。所谓各有各的玩法，各有各的精彩。

其他类型

RP（Role Play）角色扮演公会，借助游戏内营造的气氛和环境，配以自编自演的故事和台词，在游戏中进行角色扮演。这一类型的公会在国内很少见到，主要原因是中国玩家不能100%地融入欧美网游营造的氛围中，这是东西方文化差异造成的，而大部分中国、韩国、日本开发的网络游戏，又没有提供一个完整的世界观，让玩家无法感受到自己是在一个真实的世界中冒险。而那些真正热衷角色扮演，对欧美奇幻文化了解深入的中国玩家，往往又不屑于电脑游戏。他们不喜欢已设定好的NPC和任务，对他们来说自己创造的世界更有乐趣，桌面游戏才具有无穷的变数。所以，这一类公会通常只有少数欧美玩家组建。

赚钱公会，顾名思义，他们是以盈利为目的而走在一起的。其实，在游戏中做生意本就是一种有意思的事情，几个人联手也未尝不可，如果有人硬是要把游戏中的金币转化成人民币，我们也无权干涉，毕竟，有需求就有市场，这个市场还是存在的。但真正在游戏中靠正当手段牟利的打钱公会却很少，因为这样赚太慢，风险又太大。玩家往往把打钱公会跟外挂、盗号、骗子联系在一起，也是情理之中。

选择你自己的公会

公会可提供许多便利，包括免费的物品、组队的机会、商业技能冲顶、任务物品、容易获得交易技能原料等。你会发现公会能极大增强游戏体验。你可在公会里交朋友，一起冒险，在阵营战斗中受到保护。优秀公会中的玩家通常要比一般公会中的玩家或没有公会的玩家能做更多事情。这在玩家到达游戏设置的顶级时更加明显，那个等级将有更多具有挑战性的团队任务等待着你去完成。然而，公会是由玩家而不是游戏公司运作的，它的品质完全取决于公会中的玩家，玩家又是游戏中最不安分的因素——如何找到真正适合自己的公会？

萨弗拉斯·炎魔拉格纳罗斯之手，只有最强大的公会才能完成的终极武器

满意的组队

这是大多数人加入公会的原因。每款游戏中都会有许多需要组队完成的任务，加入"野团"（完全由陌生玩家为某个目标临时组成的团队的俗称）有很大的风险。或许你的队友操作水平不高、网络状况不好、不服从指挥，甚至抢走本属于你的装备、不停地埋怨队友或在完成了自己的任务之后直接离队，相信每个玩家都遇到过这种情况，但对于公会中的一支队伍，相对此类问题就少得多，因为玩家往往顾忌自己在公会中的声誉而约束自己的行为，公会的制度也促使他们遵守团队中的一些基本原则。更重要的是，偶尔一两次愉快地野团经历，也很难保持，因为你曾经的战友也有自己的朋友圈子，有自己的活动，你很难在恰当的时候找到他们共同组成团队。你在公会中能很容易地找到配合默契的队友，并且长期合作下去。

公会规模

通常，对新玩家的加入不加控制，而不挑选出色玩家的公会，往往缺乏组织，但在大公会中更容易组队。大公会中玩家的一种抱怨就是常常遇到不认识的会员，而小公会中更有机会熟悉每个会员。当然，公会的规模和组织取决于公会的管理者和会员，如果你希望加入PFU公会，那么管理严格的大型公会更适合，而对于PFF的玩家来说，在小公会中往往会更轻松些。

名誉

当公会变得强大时，流言也会产生，被妒忌或敌对的公会成员制造谣言中伤，在游戏中是件很平常的事情。即使其他公会的管理者进行约束，也并非每一个公会会员都能遵守。但是，如果一个公会有太多的恶评，这个公会往往会存在问题。你可通过论坛或更多玩家，来了解情况，找出事实的真相。在选择公会前，通过调查来了解这个公会的名誉很重要，或许你的不经意会让自己在服务器中背上不该有的骂名。

浏览公会网站

从公会的网站几乎可了解到关于公会的一切信息，通常有好的网站的公会，在管理上都相对完善，因为至少他们能做到公开，将公会的问题曝光，让所有的会员甚至其他玩家参与讨论。同时，你也可从这些公会的网站上找到这个公会获得的成绩、公会制度、公会成员的状况等。如果一个公会的网站上记载着"我们已经将巨龙踩在脚下"这样的辉煌战绩或充满会员们互相帮助、探讨的文章，这个公会对玩家就具有更强的吸引力。

公平而完善的制度

公会的管理制度是否严谨、公平？除了对一些常规行为的管理，装备的分配原则也是你最应该了解的。装备——这个必须面对的字眼，我们不能说所有的玩家都是为了装备，但

理问题，然而游戏中的玩家素质参差不齐，公会不是公司，又不能把制度和收益挂钩，所以问题总是层出不穷。然而，无论是采取那种管理方式，公会的领导者都应该具有无私为公会奉献的精神，并且对公会有责任感。

在知名的《魔兽世界》论坛艾则拉斯国家地理学会曾流行这样一句话："如果一个公会的主坦克（即在大型活动中用于承受Boss正面伤害的战士）全身史诗装备，那么这个公会一定很强；如果一个公会的会长全身史诗装备，那么这个公会的制度恐怕很黑暗。"

《魔兽世界》某服务器有一个在服务器有一定名气的联盟公会，这个公会只进行了一个多月的高级副本活动，可会长身上，却穿着7件史诗级别的装备：统御法杖、灵风头冠、波动长袍、冰冷魔棒、短暂能量护符、启示项链、奥法师护腿——所有的《魔兽世界》法师玩家都知道这意味着什么，每一件都是法师梦寐以求的极品。在这个公会的DKP记录中，会长消费的DKP占了公会全体法师的1/3还要多。通常来说，DKP制度掌握在会长手中。一个几百人的公会，能参加活动的只有几十人而已，作为活动组织者的会长，往往拥有比普通会员更多的机会来获得DKP，而普通会员能否获得参与的权利，都掌握在会长的手中，大多数会员的DKP都非常少。通过这些DKP来获得装备本来无可厚非，但是，这无形中相当于利用了自己的优势，减少了会员获得装备的机会。当你看到一个公会的会长和他的朋友身穿绚丽装备招摇过市，而大部分会员却一件像样的装备都没有时，这个公会如何可想而知。

玩家在网络游戏中的任何行为都是和装备挂钩的。能否获得自己需要的装备，公会的装备分配是否合理，将是你加入某个公会最重要的考察条件。目前，国内的网络游戏中出现了一种更先进的装备分配方式——DKP系统，所谓DKP即屠龙点数（Dragon Kill Point）的缩写，类似一种积分，而获得这种积分的方式就是通过参加公会组织的大型活动。最终，通过消耗自己的积分来购买这些活动中获得的装备。由于DKP系统并非游戏公司提供，而是由公会官员自行制定的，必然存在不完善的地方，所以，即使是对采用DKP系统的公会，也未必就是公平的。

成熟而无私的领导者

由两三个人管理的，中央集权制的公会行事更有效率，能在更短的时间内实现目标。由于只有一两个人说了算，通常这类公会采取的是听话的留下、反对的离开的强硬手段来约束会员听从指挥。而类似议会制或金字塔式管理的公会则更能采纳会员的意见，用相对人性化的方式处

《传奇3》的城主们

记得我在知名的Stars公会击败拉格纳罗斯的视频中，看到Stars的领队还穿着45级的寒酸装备，但是，率队挑战巅峰，把最好的装备让给队员的队长，更值得队员尊敬。一个无私而成熟的会长，是一个大公会成功的前提。

找寻公会非常容易。因为创建公会需要最低人数要求，所以玩家常常停留在城镇中，询问行人是否愿意加入他们的公会。但找寻具有出色会员的优良公会并非易事。别介意互相比较，你可加入一个公会，尝试之后离开并加入另一个公会，直到找到满意的公会为止。

公会这个概念带有很明显的西方色彩。当我们观察游戏中成千上万的公会时，我们也能发现许多有趣的东西方差异。而更让人回味的，就是我们在这些公会中的体验。从小公会的普通成员，到大公会的管理者，记者也曾体会网络游戏公会中的酸甜苦辣。这里有激情、感动、友情和慷慨，这里也有虚伪、忧伤、矛盾和愤怒——无论如何，当你进入网络游戏，加入公会中的生活，直到找到你理想中的公会，将是一种难忘的体验。没有一个人的网络游戏，因为，我们都是集体性的动物。

海外传真

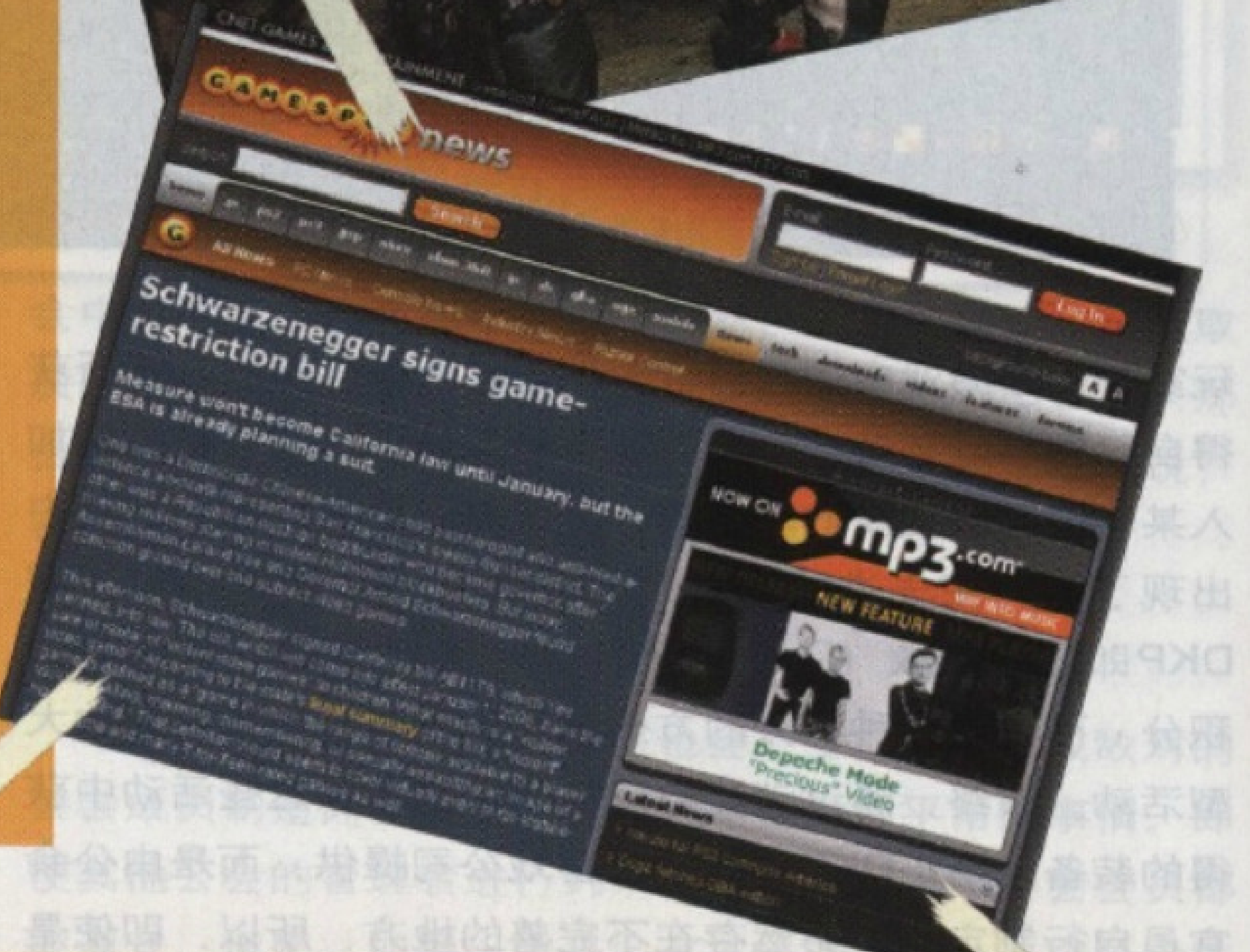
施瓦辛格签署游戏限制法案

2005年10月11日
gamespot.com

10月7日，美国加利福尼亚州州长阿诺德·施瓦辛格签署了加州AB 1179号法案，禁止向未成年人出售“暴力游戏”，美国ESA（娱乐软件协会，美国负责游戏分级审核的著名的ESRB是其下属机构）对此表示了相当不满的看法。ESA的主管Doug Lowenstein认为：“很遗憾，两位不同党派的官员对于我们完善而精确的分级系统不屑一顾。”

这么说的原因是，在共和党人施瓦辛格签署法案后，旧金山sleepy Sunset区的民主党派人士、美籍华人儿童心理学家以及反对媒体暴力的提倡者利兰·依议员之后的签字使这一法案正式成为法律。将于2006年1月1日生效。

这项法案与目前ESRB分级标准的主要差异在于对成人游戏的定义上。这项法案提出了“暴力游戏”的概念。根据州法中有关此法案的描述，一部“暴力”游戏被定义为“允许玩家对人类形象进行屠杀、致残、肢解或是性侵犯等行为的游戏。”事实上，这个定义包含了几乎所有被ESRB定义为M-17岁以上玩家适合以及部分T-13岁以上玩家适合的游戏。这些游戏明年在加利福尼亚州销售的时候将不得不增加一个含有暴力内容的标签，并只能对18岁以上玩家销售。从而意味着在加利福尼亚州，大部分游戏都将损失相当大的市场。一方面地方性的分级标准将影响到ESRB的权威性，而另一方面，重大的经济利益也在压迫着ESA。Doug Lowenstein声明道：“AB 1179是一部损害零售商利益的法案，这将浪费有限的纳税款，而当为此事诉诸法律时，那些家长们不会想到这对于本州发展最快、最有活力、甚至能为整个世界提供令人兴奋的娱乐的产业将造成多大的损害。”Lowenstein宣布ESA正准备以此法案违背宪法为由提起诉讼。

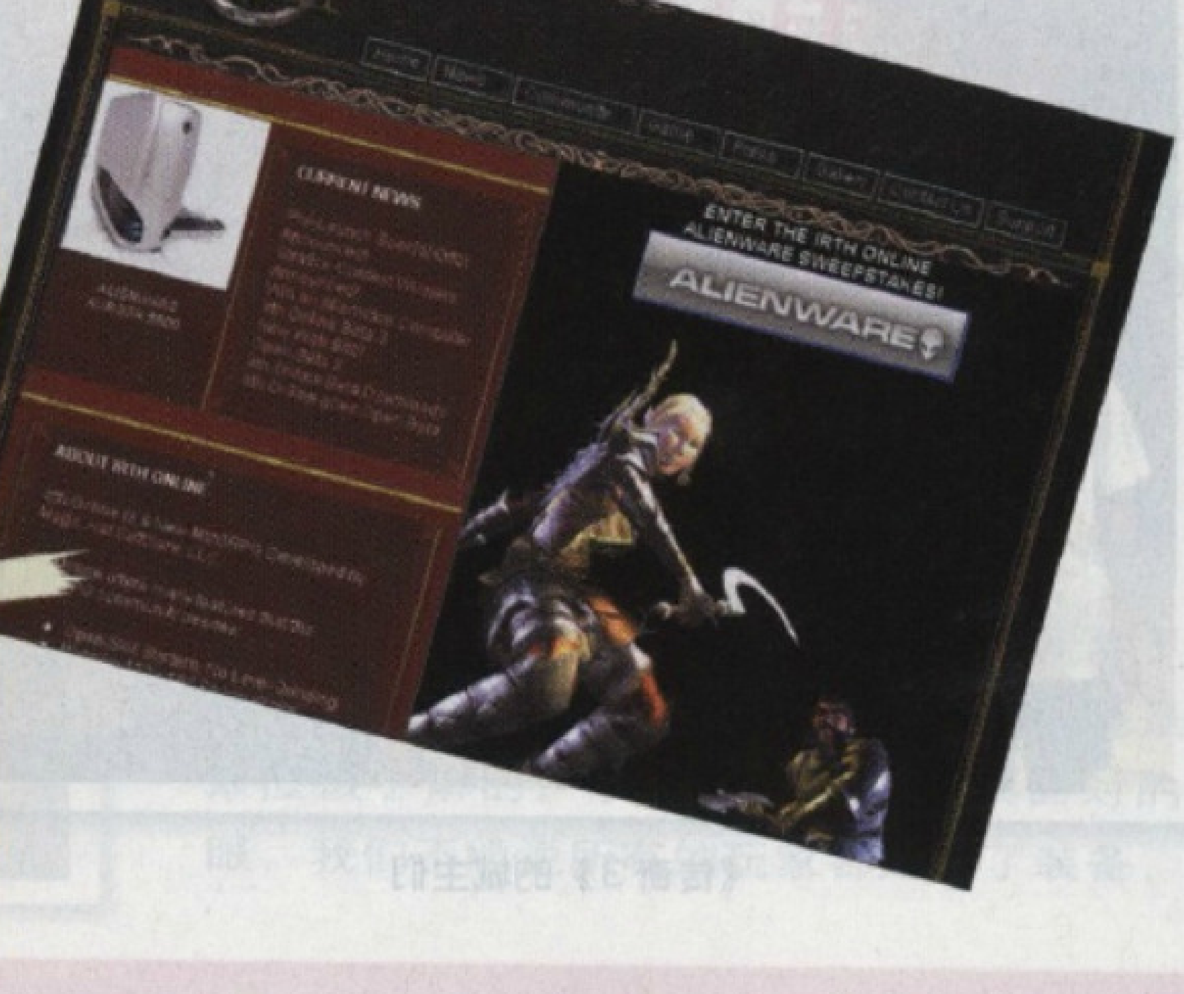


Quake4 电脑最低配置要求公布

2005年10月10日
Quake4Game.com

Quake4的最低配置要求现在公布。

操作系统：Windows 2000/XP；CPU要求Pentium 4 2.0GHz或Athlon XP 2000+以上；内存最低要求512MB；光驱为8 × CD-ROM。硬盘只需要400MB空闲空间；DirectX版本9.0以上；显卡要求显存在64MB以上并支持DirectX 9.0的3D显卡，ATI RADEON 9700或NVIDIA GeForce3 TI系列。id Software、Raven Software以及Activision已经共同宣布目前QuakeIV的PC版开发工作已完成，并于10月18日向全球游戏零售商出货。



Irth Online 北美地区发行日期确定

2005年10月11日
irthonline.com

美国Magic Hat Software公司在官方网站上宣布，奇幻网游新作Irth Online于今年11月1日北美正式发行，同时也宣布了游戏的定价以及发行政策。Alan Chipura，游戏的主设计者介绍说：“11月1日的发行日期已经确定了。正因为所有测试者给我们的建议是如此的宝贵，我们必须采纳它们，尽管因此使游戏的发行日期推迟了。”Irth Online将在网上销售，游戏定价29.95美元，月费为13.95美元。

网博会专访光通新总裁

■本刊记者 生铁

不久前获悉国内主要网络游戏运营商之一的上海光通的高层进行了人事调整，原总裁杨京离任，由光通的投资方中信泰富所选择的新任总裁萧汉华并不为业内人士及广大读者所认知。在今年的第三届网博会上，本刊记者对这位光通的新掌门人做了一次短暂专访。

大众软件：能向我们的读者介绍一下您本人吗？可能很多玩游戏的人对您并不熟悉。

萧汉华：我大学是读计算机专业的，毕业后一直从事通信和IT行业。在大学的时候就开始接触MUD游戏，觉得非常有趣。当时搞电脑的人，总是会接触这种新鲜有趣的东西。从MUD到后来的社区概念，乃至现在的网络游戏，它们都是一脉相承的。

大众软件：能不能谈一下这次总裁人事变动的原因和经过？

光通总裁萧汉华

萧汉华：我觉得这是一次正常的工作调整，不管怎样，中信泰富都一直在关注和支持光通的发展。而作为我个人，之前其实一直是光通的高级顾问，做幕后工作的，只不过现在来到前台。

大众软件：作为光通新的领军人，您对光通的未来发展将有什么样的规划？

萧汉华：我将从两个角度来规划光通的未来发展。一个是专业的角度，我们要做专业的网络游戏服务提供商，提高专业服务的质量和水平。另一个是国际化的角度。我们要把眼光和步伐伸展到中国以外的市场。光通目前研发的《水浒Q传》就是准备推向海外的作品。

大众软件：您如何看待网络游戏今后一年到两年的发展？

萧汉华：目前这个行业还是处在一个增长时期，像游戏的跨平台化，还有很大的发展空间；另外，对周边产品的市场拓展，也很有潜力可挖。市场肯定会继续增长，但不可否认其中还存在不小的变数，各个网络游戏公司也在寻找这种突破点。

大众软件：未来是否有可能代理新的作品，对抗《魔兽世界》带来的威胁？

萧汉华：《魔兽世界》的出现，对我们来说既是压力，也是动力。它提高了网络游戏的门槛，但同时也拓宽了未来代理网络游戏的题材和角度。P

业界动态

预计2009年全球游戏市场价值达550亿美元

据普华永道公司调查报告显示，全球视频游戏市场将由2004年的254亿美元增长到2009年的550亿美元，年复合增长率为16.5%。普华永道认为，新一代游戏机的问世、手持和无线游戏的持续增长，都将是视频游戏产业增长的主要动力。普华永道的分析师还认为，PC市场将继续萎缩。它预计，2009年PC游戏的销售收入将由2004年的7.11亿美元下滑至6.55亿美元。但有一个地区的PC游戏销售将出现增长，那就是拉丁美洲，网络和无线游戏等新技术有限的竞争将使PC游戏成为亮点。

东芝展示PS3主机CPU及Cell“变脸”技术

在日本千叶幕张展场所举办的“2005年日本最尖端电子资讯高科技展览会”（CEATEC JAPAN 2005）中，东芝展出了使用Cell微处理器进行即时影像辨识与处理的“变脸”技术。Cell是由SONY、东芝与IBM共同开发的新

模特进行现场变装展示

一代高效能微处理器，会中展示了“Digital Mirror type F”变脸技术。该展示是透过摄影机将操作者的脸孔输入系统中，使用Cell来进行即时影像辨识与处理，替用户脸部加上各种不同的彩装纹面图样或改变用户的发型，即时呈现在与用户面对面的荧幕上，如同童话故事中的“魔镜”一般，让用户见识到改头换面后的自己。该技术不只应用于脸孔的分析，也能应用于全身动作的分析。

宝德网络“寻找英雄”活动开启

《战国英雄》是一款以中国春秋战国时期为历史背景的网络游戏，只要你是《战国英雄》的玩家，就可以参与此次活动。本次活动采用玩家自愿报名的方式，通过“文字描述海选、照片投票复选、视频才艺展示准决选、最终现场决赛”的步骤进行。活动在9月末已经正式启动，详细消息请登录《战国英雄》官方网站查询。

手机动画连续剧《大闹西游》面世

2005年9月19日，中国第一部长篇手机动画连续剧——《大闹西游》（120集）的发布会在北京新世界万怡酒店宴会厅举行。这次发布会由中国移动、深圳数字鱼通信信息技术有限公司、英特尔中国有限公司、飞乐唱片联手举办。《大闹西游》是第一个被中国移动评定为“移动梦网创新业务”的移动增值服务项目。

Wemade公司公布新企业标识

2005年10月13日，Wemade Entertainment宣布推出新的企业标识（CI），同时举行了第二次企业宣言仪

WeMade公司新的企业标识

式。在本次活动中，WeMade公司在发布新CI的同时还公布了正在开发中的多款预期作品。Wemade方面表示，新公开的CI表现了观看世界的另一个角度，同时表现出一种活跃和欢乐，体现了“用游戏给全世界带来欢乐的企业理念”。在企业标志中强调的“e”是将“Online”和“娱乐”结合的意思，强调了WeMade公司在事业领域的出发点，并体现了WeMade公司的企业形象。同日，WeMade公司公布了CREAMPH、《苍天》、Project Ned等多款游戏。

骏网引领渠道新方向

不久前，骏网与综联数码科技有限公司（ICM）在广州正式签署战略合作协议，由骏网全面负责综联数码旗下的免费实奖休闲游戏平台GOQO（够酷）的全国推广工作，这个新的项目完全脱离了骏网一直以来做得轻车熟路的网络游戏领域。GOQO区别于联众、中游、QQ游戏等传统休闲游戏平台，它不但永远免费，还针对玩家需求推出GOQO“实奖游戏”活动。玩家在GOQO享受休闲游戏之余，用赚取的GOQO点在寻宝谷或拍奖场赢取奖品，GOQO彻底将送奖活动做成了一套完整的游戏机制。而它的另一大特点是面对网吧玩家推出的休闲游戏平台。这次骏网与综联数码的合作将开启渠道未来发展的又一个新方向，为运营商提供增值服务无疑是网游渠道商们转型的出路之一。

网博会掌上灵通受关注

在北京展览馆隆重举行的第三届网络文化博览会上，刚刚在“超级女声”中担当独家无线合作伙伴的掌上灵通再次受到广泛关注。做为唯一家参会的无线增值服务内容提供商（SP），有“纳斯达克无线娱乐第一股”之称的掌上灵通立足“掌上娱乐”，这次又凭借在手机终端方面的拓展，推出了一系列跨越网络界限新型服务内容：掌上i聊是跨越QQ、MSN和Yahoo平台的手机聊天工具，新产品“搜铃”可同时利用互联网和手机搜索将热门歌曲下载到手机当作铃声，受到中国网民的持续追捧。

电子竞技

wNv-Gaming玩家见面会在京召开

9月25日，wNv俱乐部主办的“wNv-Gaming玩家见面会”在北京元大都Liky19酒吧举行。会上北京市体育局相关负责人、wNv俱乐部经理马超以及Soft Trading亚洲区执行长唐文生先生先后发言，对wNv在过去9个月里取得的成绩表示祝贺，对各位玩家的到场表示欢迎。Soft Trading的新产品6G键盘也在本次见面会上亮相。

规模最大的电子竞技聚会Dreamhack开幕

Dreamhack是极具北欧特色的大型局域网赛事，也是世界上最大规模的电子竞技线下聚会（LAN Party），举办地是离瑞典首都斯德哥尔摩320公里的瑞典小城“Jönköping”，和CPL相似之处都是在每年的夏季和冬季各举办一次锦

街头篮球内测开始 潘玮柏代言网络游戏

■本刊记者 心鹰

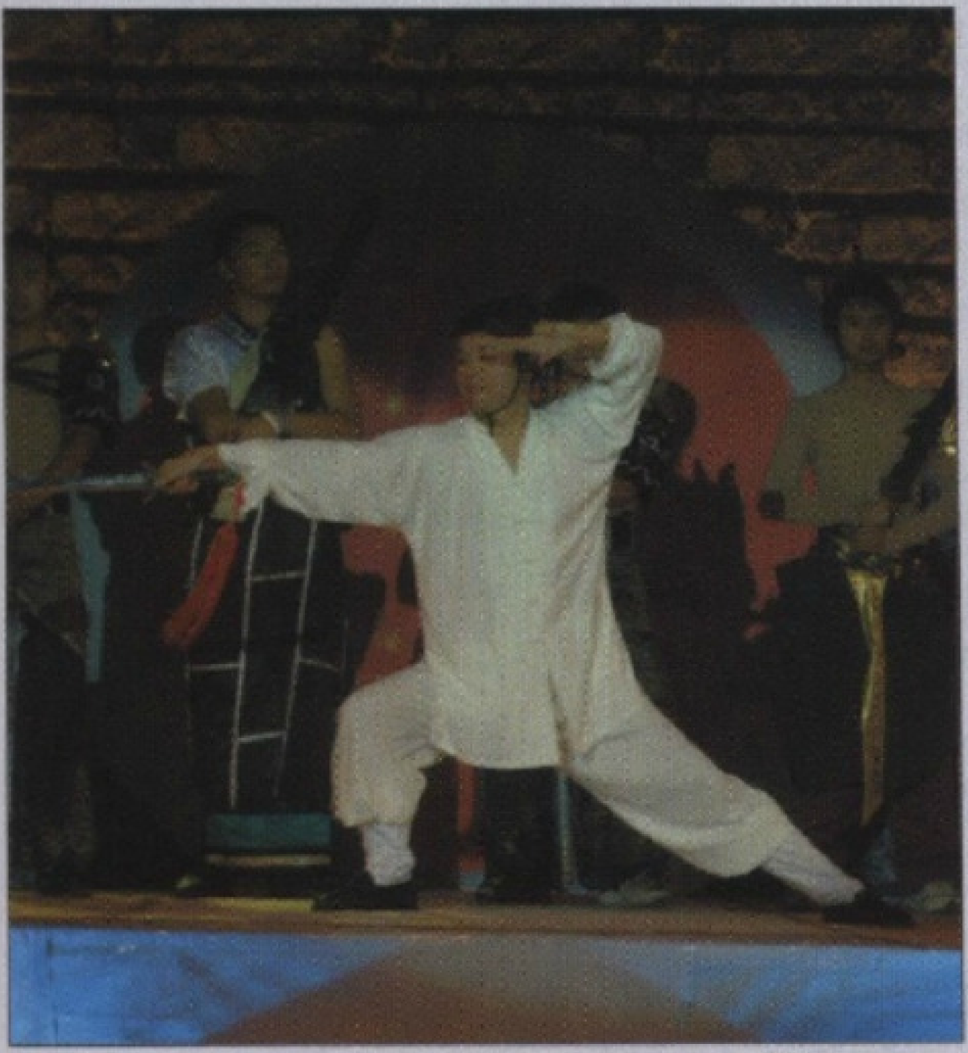
2005年9月27日，上海天联世纪有限公司宣布与韩国JC Entertainment达成合作，引进休闲类网络游戏《街头篮球》（Freestyle）。两家公司在上海举行新闻发布会，宣布在华成立合资公司“J Town”，开拓全新的休闲游戏市场。天联世纪CEO邓润泽告诉记者：“我们对赢得《街头篮球》的代理权感到十分兴奋，以消费者为导向，天联世纪将在市场化的道路上走好每一步。”《街头篮球》由知名偶像歌星潘玮柏代言，游戏各项准备工作已经完成，内测已经全面展开，“十一黄金周”后第一批公开内测用户可以开始正常游戏。

《街头篮球》是一款以美式街头篮球为背景的在线运动类游戏，游戏采用卡通画风，强调嘻哈文化与肢体动作。玩家在游戏里可以培养角色，选择详细的球场位置并练习各种篮球技巧。随着角色的成长，玩家将获得更强的能力，能使用的篮球技巧也将增加。每个职业随着等级的提高，还可以学习不同的技能，比如后卫的背身交替运球、中锋的篮下突破、大力灌篮等。《街头篮球》自韩国成功商业化运营以来，取得了不俗的市场业绩，游戏中文版引进竞争激烈。“经过慎重考虑我们选择了天联世纪，研发和运营相结合，彼此坦诚，互通有无，我们有信心，这次合作将成为业界的典范。”JC Entertainment CEO金良信说。天联世纪公司总裁朱威廉在会上指出，中国网络游戏投资依然大有可为，健康、休闲，尤其是与体育相结合更有无限的商机，市场明确定位和精细化管理是成功的关键。以休闲门户、垂直产品为特征的第二代休闲游戏在中国市场发展不过一年多，商业模式还在探索之中。通过引进优秀的游戏产品，塑造可持续发展的全新的绿色网游模式、提升游戏体验，新生的网游企业将为市场提供更多选择。P

潘玮柏在发布会上与真正的蓝球选手利用网络对战

金山成都举办“超级盛典”“剑网II”川大正式发布

■本刊记者 龙猫


金山软件公司董事长求伯君在活动上表演太极剑

2005年9月23日，金山软件公司在成都四川大学体育馆举办了名为“超级盛典”的“剑网II”发布活动，正式发布该公司第11款游戏作品《剑侠情缘网络版II》。在此次活动上金山宣布，“剑网II”于2005年9月28日正式公测。

求伯君向武当、少林和峨嵋派的代表赠礼

无论从声势规模还是从投资额度看，此次“超级盛典”可算作近年来国内网游行业里规模最大的市场发布活动。早在活动正式开始前一个月内，金山公司就包下成都部分重点路段的户外路牌广告，在成都高校、闹市区等地区投放巨幅活动广告，并包揽了湖南卫视多个热点时段广告。活动现场，从澳大利亚赶来的“剑网II”签约代言人甄子丹与“剑网I”代言人大马虎现场展开“剑网II”PK，经过一番较量，最终大马虎以微弱优势胜出。萧正楠和王蓉两位歌手演唱了“剑网II”的主题曲《三生三世》，当红歌手韩红则演绎了同名主题曲《剑侠情缘》，将活动气氛推向高潮。其间，当今武林三大门派武当、峨嵋和少林的正宗传人还现场进行了武术演示，武当学艺归来的金山公司董事长求伯君更现场表演了太极剑。

韩红现场演唱主题曲《剑侠情缘》

在活动之后的专访中，金山公司高级副总裁王峰表示，之所以选择在成都举办此次活动，是因为成都辐射了整个西南，带动了整个四川省的网游市场。成都的网络游戏玩家数量众多，据金山内部数据显示，仅成都一地的点卡销售收入就占到全国十分之一强。王峰说，日后所有的网络游戏新品都将选择一个成长巨大的地方市场发布，而不仅限于北京等城市，要推动当地的分公司去竞争，想办法把宣传方案和市场做好。他透露，在2006年，金山至少将推出3部网络游戏新品，其中包括《剑侠情缘网络版III》。P

标赛，每年报名参加赛事的人数已超过10 000人。继Dreamhack Summer 2005在6月中旬结束之后，Dreamhack Winter 2005的比赛即将在11月下旬（24～27日）开始。与往常一样，BYOC区的席位达到了6500个。

产品信息

育碧宣布《细胞分裂4》2006年上市

育碧软件宣布，将在PC及次世代家用机平台推出《细胞分裂4——汤姆·克兰西》(暂定名)。上市时间暂定于2006年。《细胞分裂4》将把玩家带入一个全新的游戏领域，而游戏中这名传奇特工

的故事将在《细胞分裂4》中得到延续，并且进入一个新章节。《细胞分裂》系列在此之前获得了诸多业内权威奖项，包括2002年及2004年E3最佳动作/冒险游戏，互动艺术与科学学院年度最佳动作/冒险游戏（《细胞分裂——明日潘多拉》）及Official Xbox Magazine杂志历史上的最高评分（9.9分/10分，《细胞分裂——混沌理论》）。育碧总裁Yves Guillemot称：“《细胞分裂——混沌理论》得到了数不清的奖项及高度评价，而《细胞分裂4》将成为震撼人心的作品。无论在哪个平台，《细胞分裂4》都将成为玩家终身难忘的游戏体验。”

Xbox360支持22名玩家同时进行游戏

继之前KONAMI公布Xbox360《世界足球——胜利十一人》新作的开发消息后，日前该系列的主要制作人高冢新吾表示，Xbox360版的《世界足球——胜利十一人》将实现11名玩家与11名玩家的对战，这一切得益于Xbox Live的支

水晶石的数字未来

■本刊记者 劳劳客

第三届网络文化博览会上的水晶石数字科技有限公司的展台在记者眼中格外瞩目。初一看，3块大屏幕用三维方式描绘出一座中国的古城，记者原以为这又是一个国内的游戏企业所绘制的某一场景。实际不然，这是真实的复古绘图，其目的是用于中国古代文明的三维复原。本刊记者在现场找到了水晶石公司的高层，他向记者表示：“这次展览水晶石主要展示了两大内容，一是我们在文化产业上开发的新产品，二是我们在数字内容新媒体应用上的研究。在文化产业方面，我们展示了为首都博物馆复原的70件馆藏文物，用异型屏——五折屏来展示。我们一直深信，中华遗产如果能被数字化，它会以更新鲜有趣的形式展示在观众面前，数字化了的遗产资源将得到更广泛的传播。展示的另一个文化产业方面的内容是我们复原的24处古代遗迹，她基本覆盖了中国各个朝代、大到一个城市、小到一个建筑的遗迹。24处古代遗迹复原成果将广泛应用于电影电视、艺术片、记录片、文教宣传片、游戏、杂志等文化传媒产品中。如我们公司利用三维技术复原的唐长安城和故宫，近期将在中央电视台播放。这都是我们为中华文化传播做的一些有益的尝试。”

“水晶石第二类展示内容是‘多媒体展示’，主要展示了FUN3D的理念。FUN3D是水晶石发展10年后提出的新口号，趣味是未来新媒体应用的一个趋动力和原动力，三维是可视化发展的趋势，从特别严谨的工业、工程应用到游戏、影视、娱乐，都可以看到这个由二维到三维的趋势。FUN3D理念的提出，主旨鲜明地改进了水晶石以往的业务链条。我们做的是用三维可视化来帮助人与人的沟通，包括政府与公众、政府与企业、企业与政府的沟通。可视化是一种轻松有趣的手段，我们利用它提供政务宣传、项目包装、商业展示、空间导览等服务。在政务宣传方面，可将严肃的政务工作生动化，对各种政务信息应用趣味的形式进行包装，以提高职能部门与公众的沟通效果，并有效提高行政工作效率，充分展现政府部门的新锐形象。在项目包装方面，我们通过虚拟技术，可整合大量晦涩的专业术语和受众难以通过文字想象的情景，在最短的时间内传递尽可能多的信息，生动形象、条理清晰地向受众展示项目的远景和收益。在商业展示方面，我们可以帮助企业完成空间领域的营销推广目标，协助企业树立具有空间感的品牌形象，搭建企业产品特有的虚拟展厅，提供新媒体与众不同的营销推广渠道和推广模式。”

通过采访记者还了解到，水晶石是全球设计行业最大的视觉技术应用服务公司之一，公司共有员工近500人，总部位于中国北京，分公司设立在上海、南京、杭州、深圳、香港、新加坡、天津7座城市。1995年起，水晶石公司利用三维图像技术参与建筑设计的视觉表达工作，并帮助客户完成从手工绘画到计算机辅助表现的视觉技术转变。随着技术的飞速发展，水晶石一直追求通过最新的技术和创意为客户提供最优秀的视觉表达服务，自从2001年获得北京2008年奥申委指定三维图像开发商称号起，独立承担全部奥运场馆的三维动画制作工作。至今参与并完成了国家体育场、国家体育馆及奥运村、国家游泳中心、会议中心、奥林匹克水上公园、五棵松文化体育中心等一系列大型法人投标项目；同时还完成了北京中轴线城市设计竞赛、库哈斯CCTV、上海环球金融中心、博鳌亚洲论坛专题片、激情深圳专题片、日本富弘美术馆、哥本哈根音乐厅等国内外大型项目。

从目前来看水晶石主要是提供服务的公司，帮助客户获得成功。不过依托他们在三维方面的积累，他们也考虑进军游戏产业，不过他们不会从游戏的概念入手，而会从娱乐性以及泛教育的大概念入手。

在采访结束时，该公司的负责人还特别向本刊记者强调，三维技术将会越来越广泛地应用到各行各业，因此他鼓励更多有志的年轻人投入这一领域，并希望通过《大众软件》的相关报道吸引那些专心于这一领域的人才。有兴趣的读者可以查询其官方主页：http://www.crystalcg.com P

持。高冢新吾最后还表示，他目前的工作重点是考虑如何让该作比此系列以往作品更真实，并争取更多实名球员加入。

PSP专用便携式音箱上市

自从去年SONY PSP上市以来，周边产品厂商都在针对其开发各种软硬件产品。当然，PSP最强悍的功能还是它内在的影音娱乐性能。近日，国外知名音频设备生产商Princeton专为PSP量身定制了一款带有低音炮的2.1声道音箱“PSP-MSSH”。“PSP-MSSHS”前半部分使用铝振膜+钕金属磁钢的双体扬声器，直径达到以前同类产品2倍的32mm。并且在主体背面装载低音效果非常好的低音炮作为支持。虽然是一款小形扬声器，但却是真正的环绕音响系统。

《指环王——中土大战2》最新画面公布

《指环王——中土之战2》（The Lord of the Rings:The Battle For Middle-Earth 2）讲述的是发生在北部索隆同精灵和矮人之间的战斗。玩家可自己创建和设定属于自己的英雄（Arwin除外），随着游戏进度的发展，英雄也会变得更强大。游戏还包括了海战部分。另一个主要变化是建筑物的建造不再受到严格限制，用户可随心所欲地建造自己的基地。《中土之战2》每个阵营将会有15个任务，游戏将增添新单位、新英雄、新种族以及新的多人游戏模式，预计于2006年第一季度上市。

游戏新渠道“13Free免费游”——专访上海首领科技

■本刊记者 镇震振

上海首领网络科技有限公司是一家专业从事互联网数字互动娱乐以及网络应用方面技术研发和服务的公司。公司成立于2004年岁末，至今主要推出的产品为网络游戏免费游平台（www.13free.com）、网上商城等。

由于免费网络游戏平台在国内尚属少见，因此本刊记者找到了首领科技CEO胡俊先生。他向记者介绍：“‘3Free免费游’平台将为厂商与网吧业主提供一种全新的合作理念，为平台各类用户提供最完善的服务。‘13Free免费游’旗下的加盟网吧不仅能免费享受加盟13Free的所有网络服务（免费网游、网络棋牌、电影、小游戏、手机信息、报刊、书籍），同时其‘免费游戏’的运营模式也积极促进了网吧客流量的直线上升，而合作厂商也可以通过这种模式保障自己的利益，促成一种共赢关系。”他同时提到：“‘13Free免费游’平台为广大玩家免费提供网络游戏服务，只要玩家成为‘13Free免费游’的注册会员，即可在该平台的加盟网吧免费享受付费网络游戏，而这部分费用由‘13Free免费游’提供给厂商。”对于广大在家上网的用户而言，目前“13Free免费游”采取的办法是：“家庭用户只有使用增值服务或以其他方式获得VIP资格，才可以享受和网吧版用户同样的免费资格，以及更多的服务内容。”

对于“13Free免费游”所提出的全新模式，首领科技的员工很有信心，他们表示：“作为游戏界运营模式的一大变革，这一合作模式是网游界的创造性突破，改变了传统玩家到网吧上网玩游戏既要付上网费又要付游戏费用的消费模式。”由于公司成立不久，记者了解到这个团队目前由多位专业成员组成，分别从事平台和网站软件设计师、软件工程师、项目经理和美术设计师等工作。平台组成员都有5年以上的互联网行业经验，热爱网络游戏行业，富有奉献精神。主要工作是负责平台前台Client、后台Server程序的编写和合作网络游戏运营商、网吧等的接口开发。

我游戏所以我快乐——RF专访

■本刊记者 小网

广东数据通信网游有限公司成立于去年12月，是属于中国电信的一个全资子公司。最早以做数据和通讯服务为主，例如数据网络集成、互联网的应用等。最近该公司代理了韩国CCR公司的网络游戏RF Online。RF Online曾在韩国获得游戏最高奖项“总统奖”，这款游戏的游戏风格设定为魔幻加机械，很有特色，在目前国内市场中还没有类似的游戏。本刊记者就此款产品采访了该公司总经理虞国华。

大众软件：您能谈一下贵公司代理RF的过程吗?

虞国华：RF这款游戏数月前曾和我们接触过，当时双方在技术的切入点和期望值上无法一致而没有成功。而我们此次的谈判也相当艰苦，主要是因为经过挫折后对方选择合作伙伴更加慎重。当然，韩国方面在谈判中知道我们公司的背景以及实力后，过程还是很顺利的。

大众软件：能介绍一下此产品的具体宣传计划吗?

虞国华：从宣传来说，我们打算分为3个阶段，3个阶段各有一个宣传的主题。目前我们处于第一个阶段“王者归来”，第二阶段和第三阶段分别为“王者决战”和“王者无敌”。我们将按照这3个阶段完成整个宣传计划。

大众软件：能介绍一下RF的特色吗?

虞国华：这款游戏比较强调团队合作，和其他PK类游戏不同，不是玩家单个对单个，而是3个种族之间的。所以要求玩家的互相协助。在游戏中能培养玩家协同作战的能力，这是一个很大的特色。游戏本身包含了科幻和超现实的内容，玩法也比较丰富，武器包括刀、枪、炮等。这些特色我相信都会是RF在未来市场宣传的一个亮点，同时也会因为这个特色吸引大批的玩家。

大众软件：RF正式运营后的收费问题会怎样呢?

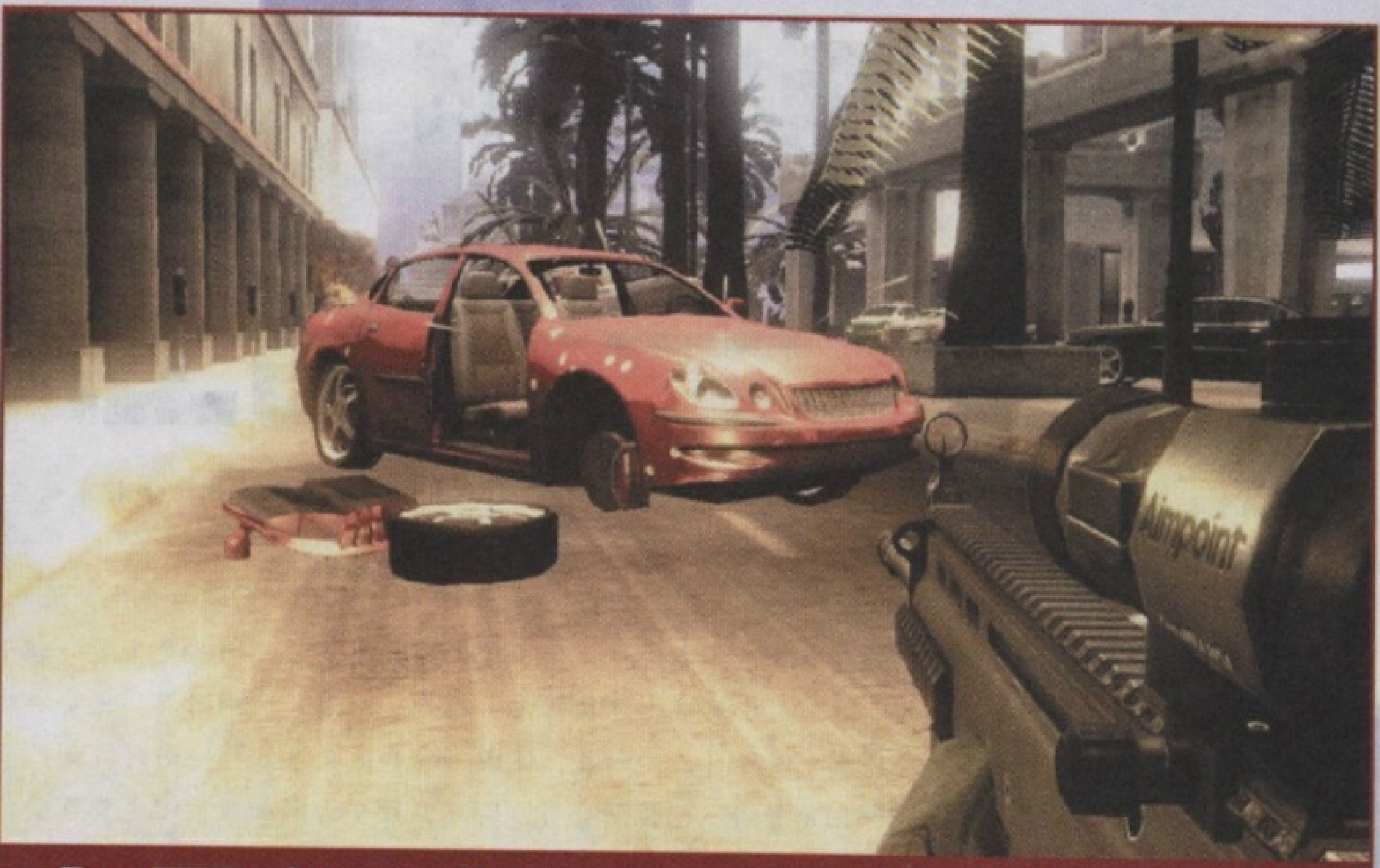
虞国华：收费问题还没有最终确定，对于市场和玩家接受程度会进一步做调查。

大众软件：最后您能代表您的团队对广大玩家说句话么?

虞国华：那就用我们公司的口号“我游我乐”来结束今天的采访。衷心希望我们的玩家在玩RF的过程中体会到游戏的快乐。

TERRA ICT和广东数据通信网络有限公司的部分领导

类　　型：动作
制　　作：Ubisoft Montreal
发　　行：Ubisoft
上市日期：2005年11月
推 荐 度：★★★★



幽灵行动3——先锋战士
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

■北京 Fas

沉住气，看清楚战场形势

别看躲在广告牌后面，照样干掉你

熟悉“汤姆·克莱西”系列游戏的玩家都知道，该系列游戏着重强调战斗的真实性而非战斗的激烈性，它能让喜好军事行动的玩家从中获得很多现实生活中无法感受到的真实体验。战争不是慢节拍的事情，也不是能被周密计划的。有鉴于此，在“汤姆·克莱西”系列新近推出的一些游戏中，我们可看出战斗的真实模拟化和动作电影中的紧张刺激元素正在逐渐结合到一起，但紧密程度似乎还有所欠缺。直到前不久UBI公布了《幽灵行动3——先锋战士》的游戏视频和相关内容后，才让人不禁感叹“汤姆·克莱西”系列总算被加上了画龙点睛的一笔。

阳光下的墙面发出耀眼的白光

总统遭劫持 “幽灵”显身手

《先锋战士》的故事背景设定于2012年的墨西哥城，美国、加拿大和墨西哥政府首脑准备共同签署北美联合安全协议，3个国家计划在边境问题上采取合作机制，协同抵御外敌的入侵和恐怖分子的袭击。另外，美国还要象征性地卖给墨西哥政府大量的武器装备。可是，在协议签署仪式上，3国首脑遭到了恐怖分子的攻击。让人觉得可笑的是，当时幽灵部队正在保护着墨西哥总统，而由美国特种部队士兵和联邦调查局警探保卫的美国总统，却被墨西哥武装叛乱者劫持。于是，幽灵部队在关键时刻自然而然地担当起安全解救总统的重任，追踪密谋策划此次恐怖活动的墨西哥军人，与那些装备精良的墨西哥士兵在墨西哥城的街道上进行了一场你死我活的交锋。虽然时下很多FPS游戏已采用了类似的故事背景和战斗设定，但相对于其他游戏中普通的关卡场景来

准备前进，我掩护

躲在车身下面朝着敌人射击

在游戏的演示版中，我们可看到墨西哥城中各色的建筑和交错的街道被真实地再现于屏幕之上。特别是从空中俯视贯穿全城东西和南北的改革大街与起义者大街，在炎炎夏日的阳光照射下，地面泛着白光，显得非常明亮。据游戏开发者称，他们要全力表现出墨西哥城的高温干热场景，让玩家在城市纵深处能感觉到热浪从沥青路面和建筑物之间涌出来。不过，这种设定也并非“花拳绣腿”，它对游戏中的战斗也具有一定的影响。例如，当玩家从光亮之地踏入阴影中时，需要先适应一下昏暗的光线；而当玩家转身望向阳光照射下的广场时，刺眼的光亮又会让玩家无法看清远处的人影。或许有些玩家认为这种效果做得过分了一些，但是充分体现了游戏独特的风格。

说，将墨西哥城的大街小巷作为敌我交火的战斗地点，这也应算得上是一个新鲜的变化，并且让《先锋战士》更具吸引力。

几年后用于战场的“真金白银”

保持防御姿态，提防敌人的偷袭

如同《细胞分裂》（Splinter Cell）一样，《先锋战士》也采用了第三人称视角，只不过增加了全新的用户界面，将战斗情形表现得更为真实。在游戏屏幕上，玩家可看到各种数据信息通过读取器显示出来，这一点与《银河战士》（Metroid Prime）比较相似，但是显示出来的信息却不仅限于弹药数量和人员状况等。比如，命令队员清除下一个建筑中的敌人，他们的面孔就会弹出来接受命令；想要了解前方敌人的动态，派出一架无人飞行侦察器转过对面的拐角，摄像屏幕就会弹出来，显示出小队将要遭遇到大批敌人的抵抗。有时候，如果情况危急，玩家甚至能通过卫星定位系统请求空中打击或火炮轰击，对敌人造成重创。不过，最令人意想不到的是，游戏中玩家所使用的武器装备以及运用的战斗技术被统称为“集成战士系统（Integrated Warfighter System）”，将在今后几年中全部应用于实战，而玩家则有幸提前体验到。

在游戏中，尽管玩家仍以主视角进行战斗，但是增加了一些全新的动作操控，让人感到既有趣又实用。比如，玩家可采用卧姿射击，或者半蹲着后退，同时朝前方开枪射击，且战且退。另外，玩家还可完全控制自身的倾斜方向，不但能向左或者向右倾身，还能向上或者向下倾斜，充分利用所有掩体的优势。例如，藏在一辆汽车的车篷后面，看准时机起身射击；或者躲在卡车的轮子后面，从车身下面朝着敌人打几发冷枪。

说到汽车，在游戏演示版中我们可清楚地看到一辆汽车是如何被摧毁的。当玩家来到一辆汽车前，除了能将车门打开，藏身在车门后，还能将全部车窗捣碎，将车轮打爆，将车篷弄翻，将车门砸烂。基本上，将一辆豪华小汽车变成一堆燃烧的钢铁垃圾也就需要一分钟左右；而且当汽车撞上路边的停车计时器时，硬币会喷洒出来，飞落到旁边的汽车上。真实的物理学效果应用，充分模拟出逼真细腻的交互环境。

全新技术创建出真实画面

与前作相比，《先锋战士》的视觉效果看起来几乎让人难以置信，这完全要归功于Ubi Soft自行开发研制的全新游戏引擎Yeti。在游戏中，士兵走起来平滑自然，通过动态影像捕捉合成技术处理后的行动看上去更为逼真。他们不再是几百万个多边形堆砌起来的木偶，他们的身体动作看起来越来越像是活灵活现的真人。匍匐前进，蹲伏于掩体后面，紧张地端起枪支，朝着敌人射击，一连串动作都表现得极为真实可信。此外，士兵的装备、服装和面部表情也处理得非常细腻，无论是衣服上的褶皱和折痕，还是脸上的倦怠和恐惧，都充分体现出高度纹理化技术带来的真实效果。在Ubi Soft公布的游戏视频中，我们可看到幽灵小队一路冲杀着穿过墨西哥城中的街道，不断利用附近的建筑物作为掩体。当巨大的爆炸发生之后，强烈的光影粒子效果呈现出瓦砾四溅、烟雾冲天的效果。而这些都是游戏过程中的实际影像，并非游戏的CG动画，让人不得不对Yeti引擎的功能刮目相看。

尽管游戏画面让人拍手称道，但游戏真正的亮点还是在于战术运用。游戏中，玩家的队员将一直跟随着自己进行战斗。他们总是环视四周，当遇到危险时，智能化的AI设定让他们能聪明地自行冲到掩体后面躲起来，或者蹲下身子，或者急速后退，或者相互掩护。同样，敌人也会采取类似的举动。

在游戏演示版中，玩家需要干掉广场对面的一门机关炮。这时，可先派两个士兵穿过侧面的小巷，吸引机关炮的火力，然后其他人从正面集中火力将其摧毁。在整个战斗过程中，一定不要急于行事。要将前进的脚步放慢，想方设法从侧翼攻击敌人；尽量避免与敌人直接碰撞，同时也要留心自己的侧翼不要被敌人攻击。另外，玩家还可从俯视战术地图中直接下达命令。比如，先为每个队员安排各自的路点，然后让他们同时执行命令，或让他们前往某个地点，或让他们攻击某个建筑，操作起来非常方便。

对于《先锋战士》的多人游戏模式，Ubi Soft并没透露过多的消息，只是承诺多人连线同样会带来一些全新的特色，尤其是协同战斗方面，将让玩家充分体验到相互配合在战斗中的重要性。预计，《先锋战士》将于今年第四季度先后在PC、Xbox、PS2、GC等游戏平台上推出。Ubi Soft是否能让“汤姆·克莱西”系列登上更高的台阶，我们拭目以待。P

类　　型：动作角色扮演
制　　作：Iron Lore
发　　行：THQ
上市日期：2006年初
推 荐 度：★★★★

泰坦之旅
Titan Quest

■北京 狗狗

自从暴雪将动作RPG这一概念引入到电脑游戏领域，一时间世界各地便开始刮起了ARPG的旋风，由此引发的RPG革新浪潮更是一刻都没停止过。这段时期接连涌现出了《博德之门》《地牢围攻》等玩家耳熟能详的经典大作，同时网络游戏也借助着动作RPG这一新颖的游戏形式而发展得越来越有生气。但是，由此类游戏所引发的各种弊端也逐渐显现出来。

纵观暴雪“暗黑”系列成功秘诀，无外乎这样几点：职业种族设定的平衡性，简单便捷的操作方式，砍杀敌人的爽快感觉，良好的气氛营造以及逼真的视听效果。可以说“暗黑”系列完全诠释了“最简单最好玩的游戏才是玩家们喜欢的游戏”这一不变的真理。然而，其后的大批跟风之作却逐渐将这类型的游戏复杂化。复杂的团队操作、繁琐的对话选择正在一步步考验着玩家们的忍耐力，然后其庞大的世界观下所表现出的内涵，却无法同《暗黑破坏神》相提并论。如今我们终于看到了一款ARPG游戏，又重新走回到简化操作、提高趣味性的良性发展道路上来，那么我们还有什么理由不对它抱以较高的期待呢？

清空敌营是要讲求策略的

面对群敌，镇定自若

后面的敌军尚未追来

细腻的场景刻画

人物行动的画面流畅

闲话少叙，我们步入正题。作为由原《帝国时代》主创人员之一的Brian Sullivan领衔的全新制作团队，Iron Lore制作组的这款处女作凭借着发布的游戏演示片段以及公布的诸多游戏截图，已足以让期待它的玩家们惊喜不已了。

典型的罗马战士形象

《泰坦之旅》将带领玩家重新踏入古希腊与古埃及那段充满神话色彩的时期。远古之神泰坦一族逃离了长时间被关押的监狱，重获自由后为了报复那些敢于囚禁他们的诸神，将平静已久的世界重新变成了无尽黑暗的地狱。就在维护和平的众神一起对抗远古泰坦的过程中，玩

家所扮演的一位凡人英雄将会对这场战争的局势产生至关重要的影响。玩家在游戏中的主要任务就是找出隐藏在远古世界中不为人知的秘密，并重新将作恶的泰坦囚禁起来。

当然，玩家寻找囚禁泰坦方法的旅程可能十分顺利，我们的英雄必须转战于众多在西方神话寓言中经常被提到的地点。从祀奉雅典城守护神雅典娜的帕台农神庙，到牛首人身怪物米诺斯的住所克诺索斯宫殿，甚至当今世界公认的七大奇迹之中的古埃及金字塔和古巴比伦的空中花园在游戏中都会出现。战胜泰坦的方法也隐藏于这些地方，等待玩家去发现。

在越来越崇尚画面的今天，一款游戏画面的好坏自然成为决定该游戏成功与否的标准之一。作为一名有着丰富制作经验的游戏开发者，Brian Sullivan自然对这一点心知肚明。因此，玩家将有幸看到一款拥有极度震撼视觉效果的游戏（当然，这对于我们的硬件也是一次考验）。从画面表现来说，本作可谓超越了现在市面上的同类游戏。强大的游戏引擎，将飞翔于树木之间的小鸟、风中瑟瑟摇摆的花草，以及各种怪物的细节描绘得淋漓尽致。想必看过游戏动态演示的玩家，已迫不及待地希望早日玩上这款游戏了。

逼真的村庄场景

现在公布的演示动画以及大量截图，都集中于古埃及这一场景之中。从危机四伏的沙漠到绿洲当中的村落，再到遍布埃及壁画的地下迷宫。可以肯定地说，该场景已具备很高的完成度。在该场景中进行游戏时，玩家将会遇到大量具有浓厚古埃及韵味的怪物。羊头怪、半人马甚至是野猪，都会主动跑来挑战玩家的战斗技巧；更不要说野外冷不丁冒出的手握大锤的巨人，就连地下城中那些极富埃及特色的法老石像，在倒霉的玩家经过时也会“活”过来比试一下。不得不说的是，这两者的个头都要比玩家大上数倍。当然，能在这样恶劣的环境中生存，我们的主角自然也不是省油的“灯”。双刀、弓箭等兵器用起来得心应手，再配合强大的火系以及冰系攻击法术，瞬间解决数名敌人也不是难事。

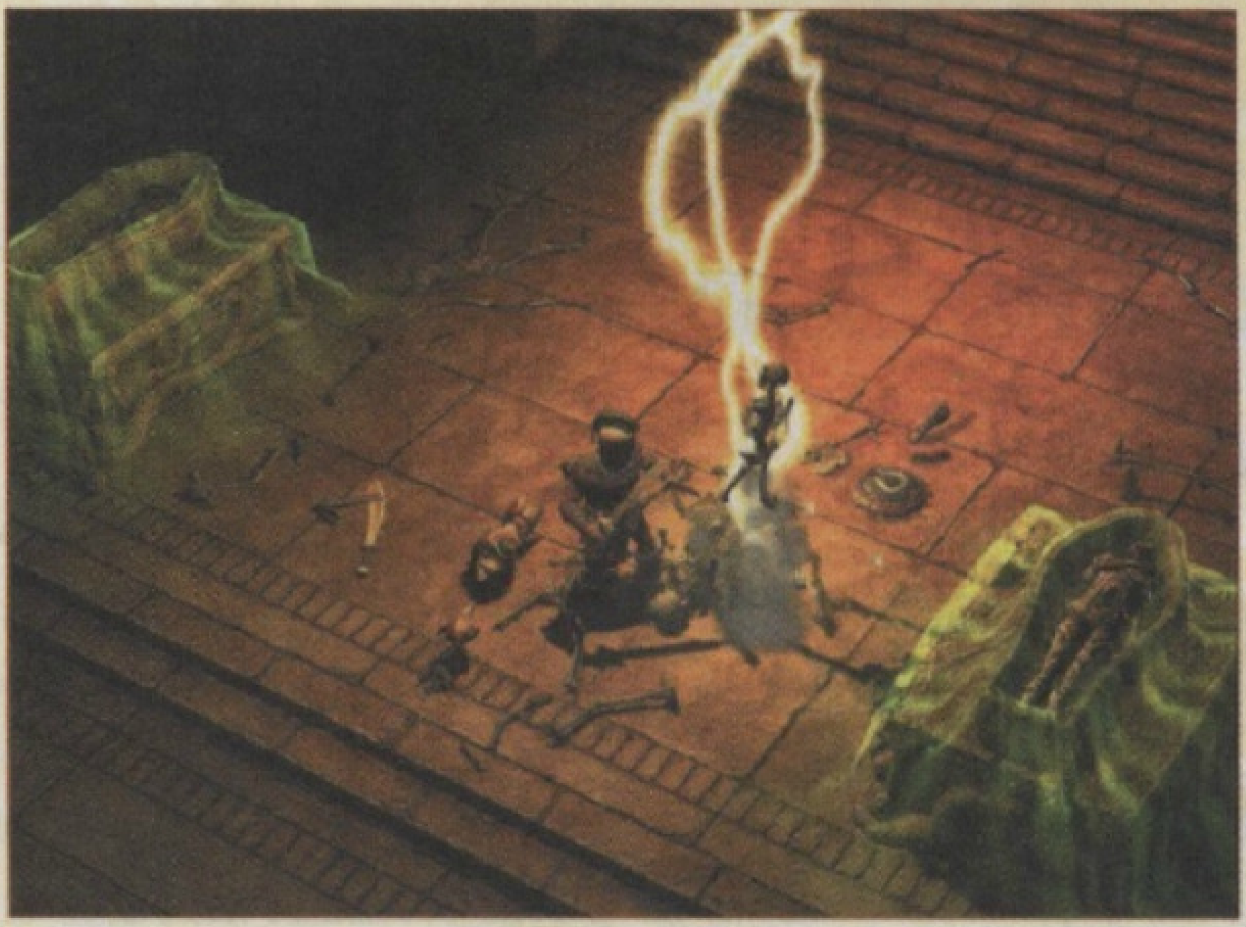
与《博德之门》《无冬之夜》等传统AD&D背景的RPG不同，《泰坦之旅》并不能让玩家控制一个团队，

前面的美女在干嘛？

游戏中大多数时间玩家都只能扮演一位孤胆英雄。为了让玩家在游戏过程中不会感到太寂寞，游戏吸收了同类游戏的诸多优点。玩家可通过使用魔法将主角的身体变大数倍，这样在对抗巨人等个头占优的怪物时就不会显得太吃亏。当然，你也可在变大以后去欺负一些小怪物来娱乐一下。像“暗黑”一样，游戏中你还可通过召唤魔法来让诸如石头怪之类的怪物成为你的帮手，替你扫清前进路上的敌人。Boss战在这类游戏中自然不可缺少，在制作者公布的那段埃及演示的最后阶段，玩家就要面对一个飘浮于空中的黑色巨型Boss。虽然它的名字我们还不得而知，但相信其实力不会逊色于《暗黑破坏神》中的三巨头。

根据游戏制作商透露的消息，本作中将会引入多人游戏元素，但是具体包含哪些多人游戏模式，他们并未给出一个明确的答案。本人认为对于一款ARPG来说，合作闯关模式肯定会加入到游戏中，到时玩家们又可一起彻夜不眠地在迷宫中杀怪升级了。

于我而言，是很久没能体验到的一款纯“暗黑”类的动作RPG。去除了恼人的团队控制，省掉了在城市中频繁的对话，《泰坦之旅》将ARPG又带回了其最原始的形态。在全新的图像引擎、神话色彩浓厚的故事背景之下，想必玩家将会重拾多年前奋战于《暗黑破坏神》时的感觉。P

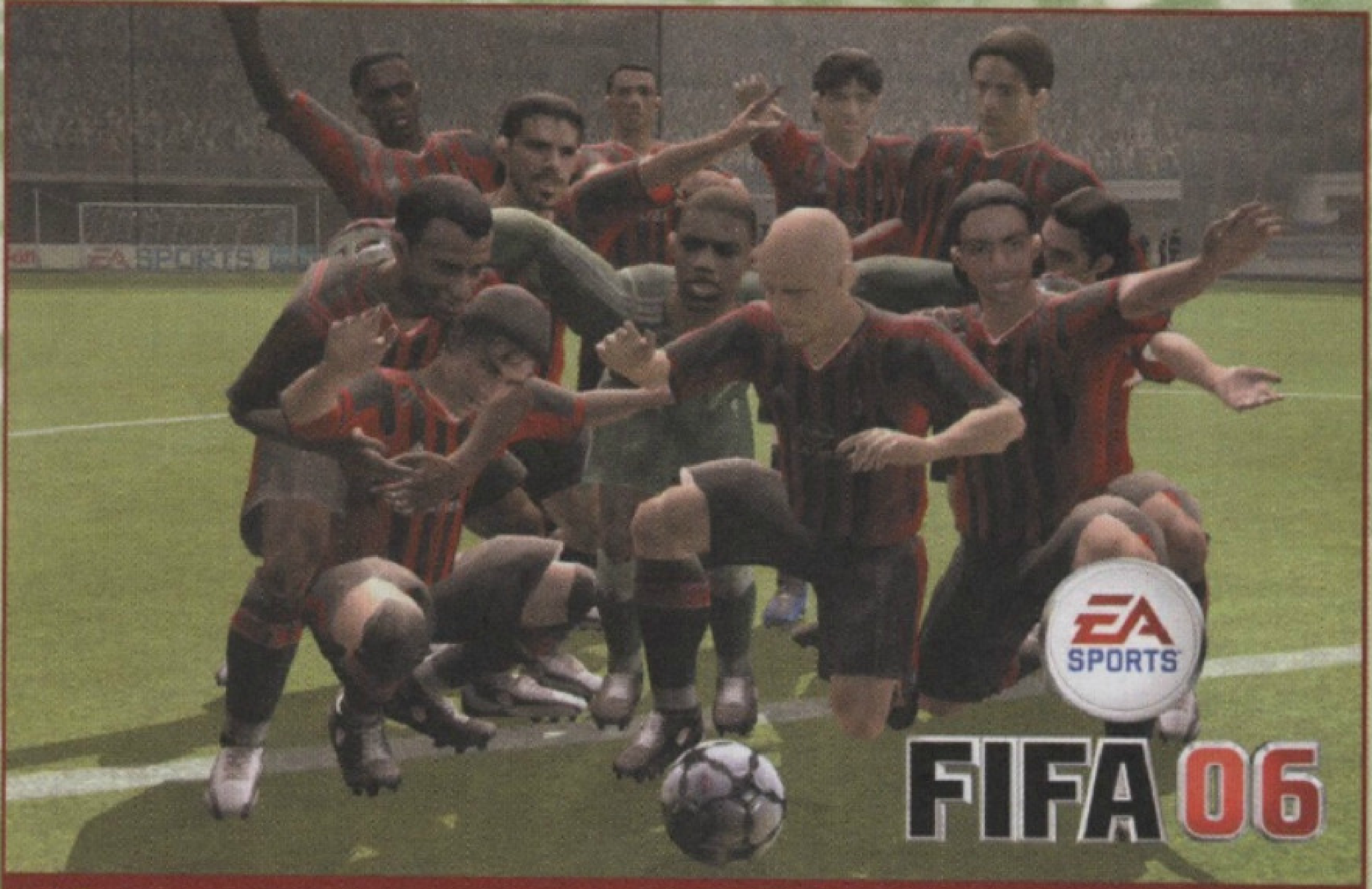


战斗画面令人对本作更加期待

大众软件游戏测试平台

intel ATI ASUS PHILIPS

类　　型：体育
制　　作：EA Canada
发　　行：EA Sports
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB × 2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★☆



殊途同归——FIFA 06试玩印象

■晶合实验室 大漠球侠

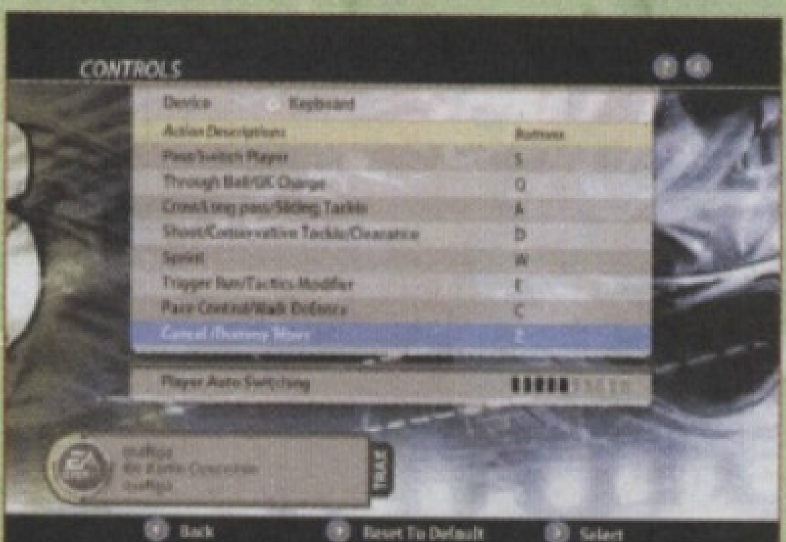
缓慢地“进化”，这是FIFA系列的写照。

由于最近几年来，Konami的“胜利十一人”系列（以下俗称为“实况”系列）以“进化”的名义在欧洲发起攻势，EA Sports的FIFA系列总给人一种后继乏力的感觉。一方面，从FIFA 2002之后，FIFA系列在系统上有很多新的变化，显示了EA Canada试图做好这个游戏的决心，但这些变化后来又基本上被抛弃了。和“实况”系列稳健的改进相比，FIFA系列看上去正在摇摆中逐渐迷失（这一时期推出的FIFA 2003更像是从FIFA 2002到FIFA 2004转变的半成品）。不过从FIFA 2005开始，游戏的理念又开始出现新的转变，以至于到FIFA 06发售后，我们已可大概窥得游戏设计的主要思路。说出来也许FIFA的玩家不爱听：它越来越“实况”了。

由于进入任意球画面后不能换人，受伤的皮尔洛只能硬着头皮上阵

电脑一方开战术角球时存在Bug，总是把球送到对方脚下

小贝的庆祝方式与FIFA 2005中相同，从图中看，游戏的图像效果没有什么明显的进步



不能保存自定义键位的老问题依旧存在。游戏制作者已在游戏自述文件中声明，他们不会考虑修改这个不合理之处

游戏方式趋同

大力发出的角球极易使门将脱手

如果你不喜欢FIFA系列向“实况”系列借鉴的说法，我们可以说，这两个游戏在“趋同”，而且到了FIFA 06，这种从理念到实践上的差异已非常小了。我们都知道早期FIFA和“实况”玩家的争执，核心是哪个游戏最好。一种结论认为，这是两个完全不同的游戏，“实况”在一开始就注重拟真，而FIFA则一贯强调美国人喜欢的那种爽快感。但当“实况”系列越来越受欢迎时，就是EA这样的龙头老大也坐不住了，近些年来FIFA系列也一直在拟真上下功夫。这似乎说明不是FIFA系列不想拟真，而是以前走过弯路。在几年的追赶之下，到FIFA 06推出，也许EA Canada终于可挺直腰杆说：我们就要追上了。

在这两个游戏的“赛跑”中，最令笔者关注的是它们的同质化现象。我们都知道，Namco的那款《足球王国》（Football Kingdom）和“实况”系列还是有很大差异的，但现在FIFA系列与“实况”系列的样子却越来越接近，FIFA 06中某些玩法的变化让这种趋势更为明显。以游戏方式（Gameplay）

而言，FIFA系列从FIFA 2004以来就加入了大量与“实况”系列类似的操作，如Q+S的短传二过一、Q+W的高空直塞球等，这些设计在FIFA 06中都得到保留。虽然以Q键召唤队友跑位、再以W键传直塞球的FIFA独有设计也留了下来，但在实战中这已不是如之前几代那么重要的进攻方式了。看来游戏设计者已经意识到，真实的足球是一个讲究整体的游戏，而不是两三人的传跑就可模拟出来的。

一拨一射这一任意球的配合射门，在正对球门时屡试不爽

因此，FIFA 06引人瞩目的一个变化就是加入了比较丰富的整体战术策略。玩家可按小键盘的2、4、6、8键以及Q+2/4/6/8键选择使用防守反击（Counter Attack）、边锋战术（Wing Play）、支援禁区（Box Overload）、三角配合（3rd Man Release）、造越位（Offside Trap）、区域防守（Zonal）、紧逼防守（Pressing）和平行站位（Flat Back）8种进攻与防守战术。实战中，熟练运用这几种整体战术对比赛很有帮助。如开启支援禁区战术（小键盘2键）时，除后卫线留守外，中场和前锋队员齐齐冲向禁区，无论打中路渗透还是边路传中，都更容易找到传球点，而且有利于发动持续进攻，形成连续攻门。

此外，新加入的士气和整体攻防控制的设计也颇为值得玩味。士气显示在屏幕左上角的比分显示旁，比分变化、球员疲劳度等都会对士气产生影响；整体攻防控制（小键盘5键循环切换）则可调整球队为偏攻、偏守还是攻守平衡。客观地说，这些设计都具有“实况”系列的影子（甚至裁判掌握有利原则，不吹犯规让比赛继续时，屏幕上显示的提示图标都和“实况”系列中惊人地相似）。

定位球：跟着感觉走

FIFA 06此次的一个细节变化，就是恢复了FIFA 99之前的游戏序号编制，使用“06”而不是“2006”作为游戏标题，倒是有几分复古的味道。实际上，FIFA 06的角球就是一个貌似复古的设计，如果你从FIFA 98就开始接触这个游戏，应该记得罚角球时那个很亲切的“红箭头”。这次角球的设计和FIFA 2005及其之前的几代完全不同，发球不需要太多技巧，主要是凭自己的感觉。开角球时只需用红箭头调整开球的方向即可，角球开法有普通开球（D）、大力开球（Q+A）和战术角球（S键寻求配合）3种。这种凭感觉开球的设计比前几代选择1、2、3接应点的设计更为真实，球门前的变化也更多；当然，缺点是角球进球率不高——毕竟大家都还在摸索阶段。

应该说，FIFA 06相对FIFA 2005的另一大改变就是定位球设计的变更。除了角球之外，直接任意球的罚球方法现在完全不同了。唯一能让人感觉亲切的就是力量槽依旧有一个有效区域（蓝色），力量偏出蓝色区域，命中率就按照偏离的程度正比下降。总体上，这次任意球的手感和“实况”较为接近，基本上你可按照玩“实况”的感觉来熟悉这个新系统。必须指出，此次任意球的变化中对如何踢出弧线球的设计颇有新意。像真实中一样，要踢出强烈的弧线需要玩家自己调节人与球、设想中的入球点三者连线的角度（例如，要踢出强烈的右脚弧线就要让球员站到球的左边去。如果像默认的那样，人与球、入球点三者连线几乎为直线，自然无法在踢向入球点的同时还能让球带有强烈旋转）。

整体的进步

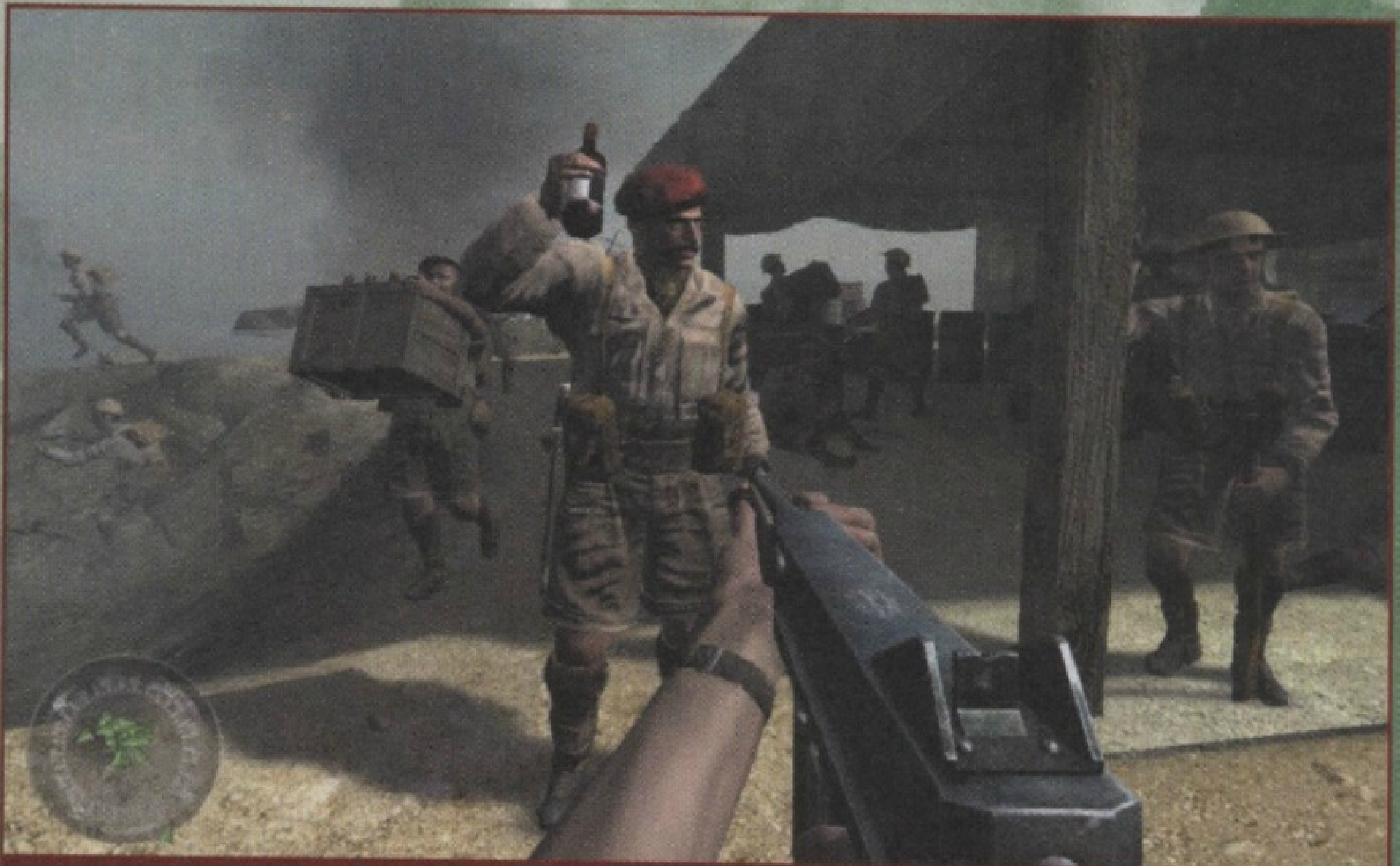
往年，许多玩家将FIFA和“实况”放在一起比较，得出的结论是“实况”胜在球员AI的高明、人物动作衔接的真实可信以及对皮球物理性能的模拟。在这几方面，FIFA 06给人的感觉都是稳中有所进步。球员的跑位接应、电脑攻防的组织都较为贴近现实，感觉球员的跑位能更好地利用球场宽度，但有时球员跑位仍不够积极，需要辅之前文所述的几种战术才能形成更流畅的传切。人物动作的衔接应该说接近完美了，改掉了半年前《欧洲冠军联赛2004～2005》中几处明显的动作上的错误；如果还有玩家说FIFA里的球员在滑冰，那么他的显卡看来是要换了。关于物理性能的模拟，从定位球、进球后球网的摆动效果来看，也非常令人满意。

FIFA 06的远射得到加强，门将要加倍提防人丛中的“冷箭”

以上所言是笔者接触FIFA 06一周时间的一些体会。总体印象是，FIFA 06是近10年来，特别是FIFA系列与“实况”系列被放在一起比较之后最出色的一款作品，以往为人诟病的缺陷都得到了明显改善。以前为了确保平衡性而牺牲游戏性、拟真度（如守门员无敌、短传失误多等）的弊病没有再次出现。对FIFA系列来说，紧接着还有两个机会来证明它已愈发成熟，那就是将于明年发售的欧洲冠军联赛与德国世界杯的主题游戏。我们明年见。P

大众软件游戏测试平台

类　型：射击
制　作：Infinity Ward
发　行：Activision
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB ×2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★



《使命召唤2》初体验
Call of Duty 2

■北京 Fas

前年，由曾经开发制作过《荣誉勋章——联合袭击》的几名成员组成的Infinity Ward制作组，推出了其处女作《使命召唤》（Call of Duty）。刚一推出就被公认为“最优秀的主视角射击游戏之一”，深受媒体和玩家的广泛好评。如今，Infinity Ward乘势追击，即将推出其续作《使命召唤2》，准备在二战游戏领域中继续大展风采。近日，Infinity Ward在官方网站上放出了其单人试玩版。笔者即刻下载安装，在隆隆炮声中，跟随战友杀入了硝烟弥漫的北非战场。

跟随着部队乘车前往目的地

在城市街头与敌人展开激烈的巷战

本以为将近700MB的试玩版游戏能玩上一个多钟头，没想到十几分钟便结束了战斗，让人感觉意犹未尽。不过，尽管游戏时间很短，但从激烈的战斗中我们还是能大致了解游戏的基本情况。

首先，最显而易见的变化就是相较于前作大为改进的图像引擎。在游戏开始前，玩家可打开Option选项，选择Optimal System Setting；游戏将根据玩家电脑的配置情况，自动进行各种效果的相关设定。这样，即便玩家的电脑配置较低，也能让游戏流畅地运行。当然，如果玩家的电脑配置足够强劲，那么游戏将自动加入对DirectX 9的一些特效支持（玩家也可自行选择）。游戏画面看起来非常生动，几乎每个角色和物体都没有重复的纹理，而且多边形数量的增加以及凹凸贴图的处理也使得人物轮廓更加平滑。游戏的烟雾效果令人赞叹。在战斗中，朝敌人掷出一颗烟雾弹，滚滚烟雾便会四处扩散，给我方形成良好的掩护。在Veteran难度（有4种难度，从易到难分别为Easy、Regular、Hardened和Veteran）下进行游戏，有几次笔者都是借助烟雾弹的烟雾，才得以冲过敌人重兵守卫的地区。不过，也发生过烟雾消散之后，突然发现自己被几个德国兵包围的情况……

尽管听起来在旋律和节奏上与前作相似，但游戏声效是经过重新制作的。最令人称道的变化还是队友之间和敌人之间的聊天系统。在激战中，队友和敌人都会各自相互之间大声叫喊，从而将战场上的场景表现得更加真实。而且，同伴的叫喊声还能让玩家了解战场上的情况，比如敌人所在的位置以及其火力强度等，令玩家犹如身临其境。

队友和敌人好像都适应了采取各种策略来帮助玩家或者阻挠玩家完成任务。队友之间会相互掩护，而敌人则是在受到火力压制时，会自动向后跑或者寻找掩护。受伤的敌人还会继续战斗。当我将房间中的一个德国兵打倒之后，刚从他身边跑过去，没想到他就爬到角落里，然后朝我射击，让我以后不得不对倒下的敌人再补上两枪。

居高临下干掉营地中的敌人

总体说来，本作各方面的表现是让人感到非常满意的。尽管有些细节方面不尽人意，但游戏的可玩性依然很高。如同前作一样，《使命召唤2》依旧可能成为本年度的最佳游戏。

十一前游戏还寥寥无几，只能凑合玩玩《地球2160》和《美少女梦工厂4》。然而十一过后突然冒出不少大作，《黑与白2》《帝国时代Ⅲ》，还有无数大作的资料片——《模拟人生2》《半条命2》《无冬之夜》《战锤40K》《兄弟连》……足够玩家连续赏玩一阵子了。

■晶合实验室 fly

地球2160
Earth 2160

类　　型：即时战略
制　　作：Reality Pump
发　　行：Midway
上市日期：2005年9月6日
推 荐 度：80

本作大体上看比较传统，不过在细节方面设计得不错。武器单位的组装系统很有特色，各兵种的相克特性突出；比较强调操作能力，即使最低难度，若不是多兵种协同作战一样会被电脑打得很惨。比较郁闷的是，游戏开始不能自由选择各种族，不免让那些想快速体验各种族不同特色的玩家有些失望。游戏画面华丽，战斗场面比较火爆——外星球的崎岖地形再次印证空军拥有最强的综合战斗力。

美少女梦工厂4（中文版）
Princess Maker 4 Chinese

类　　型：养成
制　　作：精讯资讯
发　　行：北京娱乐通
上市日期：2005年9月15日
推 荐 度：80

它的2代是笔者的启蒙游戏之一，其3代是笔者买的第一个正版游戏，该4代是笔者今年第一个打穿的游戏，虽然只用了2小时……虽然都说本作画风如何如何，声优阵容怎样怎样，但我看美少女系列也许快做到头了。除了细节有些变化，挣钱、学习仍是主线，中间穿插特殊事件影响最后的结局等未做改变。笔者记得2代至少还有城外冒险战斗的设定，而本作到了后来全在城里转悠，也许这个剧情笔者没玩出来吧……

神秘岛V
Myst V：End of Ages

类　　型：冒险解谜
制　　作：Cyan Worlds
发　　行：Ubisoft
上市日期：2005年9月21日
推 荐 度：80

本作的小标题"End of Ages"，预示着它已经走到了尽头，这是《神秘岛》系列的最后一部作品。《神秘岛》系列一向画面精美，谜题设置合理，情节也很有意思，音乐更是特色鲜明。这样一款优秀的冒险解谜游戏就此终结似乎有些可惜了，毕竟现在市面上看到的AVG游戏实在太少，制作精良的更是凤毛麟角。

FIFA 06
FIFA 06

类　　型：体育
制　　作：EA Canada
发　　行：EA Sports
上市日期：2005年9月28日
推 荐 度：85

对于本作，只能说——界面可能更人性化了，操作可能更精细了，画面可能更华丽了，细节可能更丰富了，战术可能更细致了，都只是可能而已，仁者见仁。唯一可以"肯定"的就是"可能"比2005更好，仅此而已。反正每年出一代，喜好足球的就玩吧。

帝国时代Ⅲ
Age of Empires Ⅲ

类　　型：即时战略
制　　作：Ensemble Studios
发　　行：MS Game Studios
上市日期：2005年10月9日
推 荐 度：85

必须承认，笔者玩即时战略游戏仍然停留在20世纪90年代《红色XX》的水平：狂攒一个兵种，一般是远程或者空军；造到人口上限然后带出去乱打，管他什么兵种相克和搭配，只是人海无敌——当然仅限于"推"电脑。绝大部分即时战略——包括举世闻名的"星际"和"魔兽"，都是这么干的，屡试不爽。"帝国Ⅲ"亦不能免俗，更俗的是，本代也加入了英雄，很不禁打的英雄。概括来说，"帝国Ⅲ"除了名气，没什么特别的，该有的都有，"不该有的"这次也的确没了……

黑与白2（中/英文版）
Black and White 2

类　　型：即时战略＋策略
制　　作：Lionhead Studios
发　　行：EA Games
上市日期：2005年10月7日
推 荐 度：90

黑与白，象征着光明和邪恶。这次的2代中玩家又将扮演一个整日忙碌到死，兼任心理医生、兽医等多种职位的神。游戏画面一如既往的华丽，这需要你有块超强显卡；游戏AI更加细致入微，这需要你有枚超快CPU；游戏战斗场面更加宏大、细节更加丰富，这需要你有超大内存；游戏的音乐更加悠扬动人，这需要你有块超棒声卡。而你要享受这些，需要个超鼓的荷包……不过没什么，本款游戏还算值得付出这些。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

冬荫功
Tom Yum Goong
类　　型：动作
制　　作：Game No Limit
发　　行：Game No Limit
上市日期：2005年9月5日
推 荐 度：60

冰球2006
NHL 2006
类　　型：体育
制　　作：EA Canada
发　　行：EA Sports
上市日期：2005年9月10日
推 荐 度：70

模拟人生2——夜生活
The Sims 2 Nightlife
类　　型：养成
制　　作：Maxis
发　　行：EA Games
上市日期：2005年9月14日
推 荐 度：85

洛克人X8英文版
Rockman X8
类　　型：动作冒险
制　　作：Capcom
发　　行：Capcom
上市日期：2005年9月20日
推 荐 度：80

老虎伍兹世界巡回赛2006
Tiger Woods PGA Tour 2006
类　　型：体育
制　　作：EA Sports
发　　行：EA Sports
上市日期：2005年9月22日
推 荐 度：70

太平洋空战英雄
Heroes of the Pacific
类　　型：模拟飞行
制　　作：IR Gurus Int.
发　　行：Ubisoft
上市日期：2005年9月22日
推 荐 度：75

战锤40K战争黎明——冬季攻势
WarHammer 40000 Dawn of War Winter Assault
类　　型：即时策略
制　　作：Relic
发　　行：THQ
上市日期：2005年9月23日
推 荐 度：80

NBA 2006（繁体中文版）
NBA Live 2006 Chinese
类　　型：体育
制　　作：EA Canada
发　　行：EA Sports
上市日期：2005年9月24日
推 荐 度：80

敌后阵线
Pilot Down: Behind Enemy Lines
类　　型：即时战略
制　　作：Wide Games
发　　行：Oxygen Interactive
上市日期：2005年9月9日
推 荐 度：70

喷气式战斗机2015
Jetfighter 2015
类　　型：模拟飞行
制　　作：Global Star
发　　行：Global Star
上市日期：2005年9月10日
推 荐 度：75

工人物语V——先王的遗产（中文版）
The Settlers：Heritage of Kings Chinese
类　　型：即时战略
制　　作：Blue Byte
发　　行：Ubisoft
上市日期：2005年9月25日
推 荐 度：80

南茜朱儿——最后一班列车
Nancy Drew：Last Train to Blue Moon Canyon
类　　型：冒险解谜
制　　作：Her Interactive
发　　行：Atari
上市日期：2005年9月25日
推 荐 度：70

X战警传奇II
X-Men Legends II：Rise of Apocalypse
类　　型：动作冒险
制　　作：Raven Software
发　　行：Activision
上市日期：2005年9月26日
推 荐 度：75

无冬之夜——拥王者
Neverwinter Nights：Kingmaker
类　　型：角色扮演
制　　作：BioWare
发　　行：Atari
上市日期：2005年9月29日
推 荐 度：80

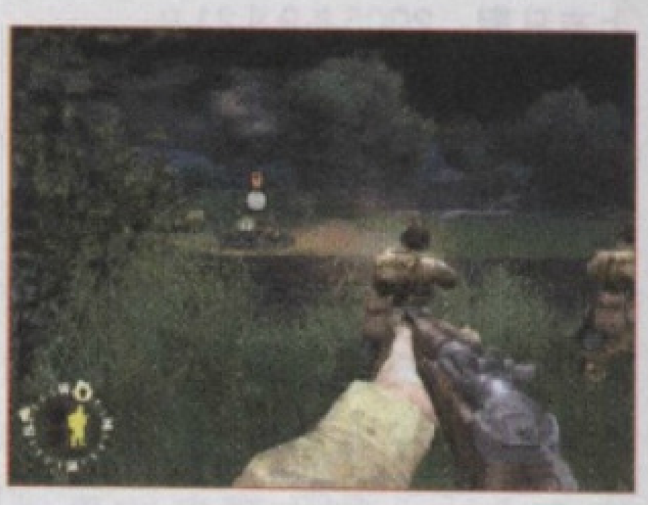
罗马全面战争——蛮族入侵
Rome：Total War - Barbarian Invasion
类　　型：即时战略
制　　作：Creative Assembly
发　　行：Sega
上市日期：2005年9月29日
推 荐 度：80

信长之野望——革新（中文版）
KOEI NOBU 12 Chinese
类　　型：回合策略
制　　作：KOEI
发　　行：KOEI
上市日期：2005年9月29日
推 荐 度：80

神鬼寓言（中文版）
Fable The Lost Chapters Chinese
类　　型：动作冒险
制　　作：Lionhead Studios
发　　行：MS Game Studios
上市日期：2005年10月1日
推 荐 度：75

代号装甲2
Codename：Panzers Phase 2
类　　型：即时战略
制　　作：Stormregion
发　　行：CDV Software
上市日期：2005年10月2日
推 荐 度：75

幻想新国度2
Asterix and Obelix XXL 2：Mission Las Vegum
类　　型：动作冒险
制　　作：Etranges Libellule
发　　行：Atari
上市日期：2005年10月4日
推 荐 度：70



兄弟连——鲜血洗礼
Brothers in Arms：Earned in Blood
类　　型：第一人称射击
制　　作：Gearbox Software
发　　行：Ubisoft
上市日期：2005年10月6日
推 荐 度：85

百战天虫4
Worms 4：LMayhem
类　　型：回合策略
制　　作：Team 17
发　　行：Majesco Games
上市日期：2005年10月7日
推 荐 度：75

华美包装下的互动电影
——评《华氏》

■ 晶合实验室 大漠小虾

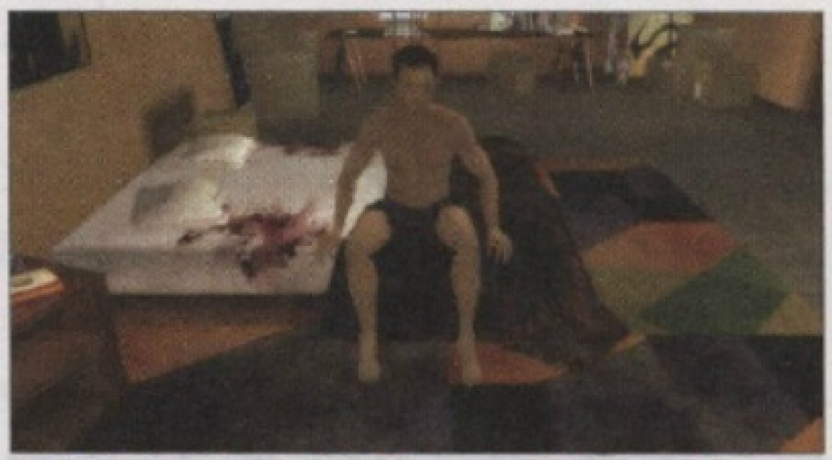
2005年秋天的PC游戏领域有些怪异，众望所归的“大作”几乎不见踪影，反倒是The Adventure Company等公司的一大批冒险游戏在唱主角。但这掩盖不住一个令人失望的事实：除了因更换引擎而叫人眼前一亮的《神秘岛 V——时代的终结》之外，其他几个神秘题材的游戏，无论是《秘洞回声》（ECHO：Secrets of the Lost Cavern）还是《月球旅行》（VOYAGE），都透着些许陈腐的气息，正是它们本身在诠释着冒险游戏为何会急剧衰落的故事。一位从业者说，“我玩了20年游戏，但我认为这20年的游戏没有太大变化。技术的藩篱早已超越，但理念的发展仍踯躅不前。”于是此人身体力行，交出了《华氏》这样一部独特的作品。

A David Cage Film

《华氏》的游戏名称应该来源于故事背景中冬天的纽约，如果你已经通关，也许会更加体会到游戏结尾之于“华氏”的涵义（游戏在北美地区为了避免和纪录片《华氏911》误会，改名为“Indigo Prophecy”），因此它比“幻象杀手”等译名更能反映游戏的主旨。

“电影”开拍前，先和导演在蓝幕前走走机位吧

话说回来，说出前面番话的人叫作David Cage，他是《华氏》的制作人、剧本作者以及“导演”。是的，他喜欢把《华氏》称作是一部“电影”，一部由3D图像引擎支撑的互动电影，玩家的对话选择和行为决定着电影的结局和其中人物的命运。



凭直觉行动！先把床单、血衣藏起来再说

David Cage从为游戏作曲起家，建立了《华氏》的制作公司Quantic Dream，并于1999年推出了一款风格怪异的游戏“Omikron：The Nomad Soul”（通常译为《游魂》或《恶灵都市》）。David Cage本人无疑是个狂热的电影爱好者。在游戏的Demo中，他站在游戏的第一个场景——Doc's Diner餐厅里，时间和背景都凝固了，只有他一个人缓缓地踱步向玩家介绍“剧中人物”。而在正式版游戏中，他把自己露脸的舞台直接搬到了虚拟的摄影棚里。甚至在游戏开始处，你看到的只有“New Movie”的选项，而不是通常所见的“New Game”。

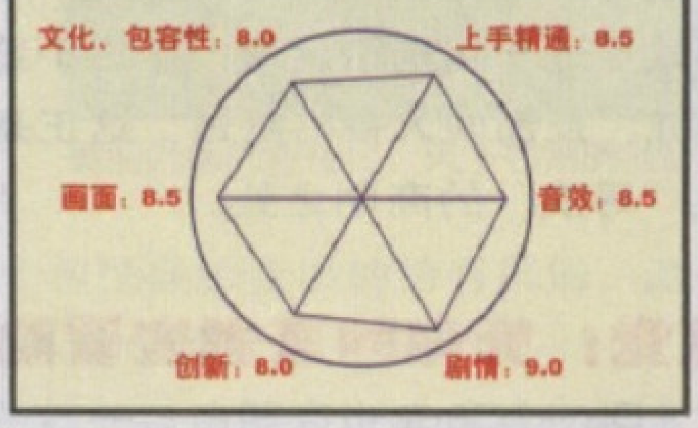
David Cage的“电影”其实并不复杂，你可以将它设想成一个类似《寂静岭》的游戏表现方式。游戏中充斥着大量即时演算的过场剧情，这些过场都有着精致的镜头运用技巧，

精品 总评 8.7

大众软件游戏评分组 POPSOFT 推荐级

☺	出色的电影化叙事带来优秀的互动体验，独特的谜题设计和剧情演进方式一扫同类游戏的沉闷
☹	故事的收尾略显突兀，视角控制和操作略有不便

制作	Quantic Dream
发行	Atari
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	多国语言版（英、法、德、意、西）
环境	Win98/Me/2000/XP



你能了解到多少内情，需要你玩“跳舞机”时敏捷的反应

经过动作捕捉生成的人物动作和表情生动而自然。显然，这是一种日式游戏的处理方式。自《生化危机》开始，到《寂静岭》《潜龙谍影》，这种不输于电影的叙事方式被日本游戏人运用得越来越娴熟。但与此同时，你很难想象一款欧美动作游戏有跟你好好讲故事的耐心，一段七零八落的开场CG之后，故事就凑合着开始了。即使在对剧情和CG过场十分重视的冒险类游戏中，由于各种原因，这种大面积运用电影式过场的游戏也屈指可数。

在电影式的表现手法中，我们可以清晰地看到许多熟悉的游戏和电影的影子。在表现人物复杂波动的内心时，那摇曳的镜头仿佛是《寂静岭》的翻版；在对抗幻觉中的巨型甲虫时，快速挪移的镜头就像一部斯坦尼康摄像机在现实中游走，营造出好莱坞动作片那种逼人心魄的紧张气氛。David Cage还试图用分格漫画表现某些场景，如游戏开始的餐厅里可以同时让玩家看到Lucas处理凶案现场以及警察向洗手间走去的情景，还有后来Lucas去公园和墓地的时候，分屏显示的处理都能恰到好处地表现出一种难以言语的特殊感觉。把各种表现方式烩成一锅端给玩家，非但不显得突兀，反而叫人备感舒适，这正是这位“导演”的高明之处。

直觉！凭你的直觉去冒险

David Cage也许明白，一段精彩的CG是一个冒险游戏成功的一半。但这不是他引以为荣的所谓创新。他的创新实际上是游戏方式上的耳目一新。我们印象里的冒险游戏，大致是如《塞伯利亚》式的搜索点击或是《神秘岛》式的刁钻谜题为特色，《华氏》则不然。《华氏》中的解谜只需要玩家的直觉。如，在扮演Lucas时，你需要按照罪犯的心理藏尸灭迹、夺门而逃；扮演警察时则要调查现场，寻找可疑线索。每个章节里的谜题，只要玩家看懂了剧情或注意到游戏内的提示都很容易解决。有时候你所面对的甚至都算不上谜题，比如在Lucas拜访Agatha一章中，玩家所要做的无非是把老太太推来推去，然后寻找蜡烛、点蜡烛这些琐事。因此，David Cage喜欢说，他的游戏不是任何类型的游戏，只是一个互动的电影——玩家只需要作简单的选择，或者解决一些很小的题目，重头戏则是乖乖地观赏这部电影。

当然，《华氏》仍然具有一个冒险游戏的必备要素，以一个冒险游戏的眼光来看，它还有许多特立独行之处。如，游戏中可以交替控制几个人物，有时要适时切换人物才能发展剧情；游戏中每个可操纵人物都有一个显示身体状态的计量表，如果在一个场景作了正确的举动（如放音乐舒缓紧张心情）能够得到加分，反之则被减分。虽然大多数时候这个设定不会影响情节发展，但是对追求完美的玩家来说，这就是个有趣的东东了。

无论拳击还是篮球赛，都是很讨巧的流行元素

这部“电影”用相当的篇幅阐述似乎离题万里的感情问题，各种类型片的经典桥段在这里融成一炉

还比如，游戏中许多战斗场景并不需要玩家亲自上阵，只要和着“步点”按对类似跳舞机的按键就可以了。游戏中穿插着许多小游戏，常常令人感到新鲜和意外，如类似《潜龙谍影》那样潜入兵营的段落。事实上有些小游戏只是形式上不同，如警官Tyler和同事打赌比赛篮球，实际上仍是个跳舞机小游戏，但你不得不承认黑大个的篮球表演真的是赏心悦目。

给冒险游戏另一种思考

《华氏》按照结尾处细节的不同约有20个结局，但影响主线剧情的关键点只有几处。其他时候，玩家其实只是遵循游戏在该章节既定的剧本发展剧情。当然在该章节内，玩家还算有很大的自由度。游戏中经常突然出现“Get Ready”的提示，接着出现跳舞机小游戏，这时其实未必都需要照提示按对按键，如在验尸场景中，按对的话只是给Carla一些案情提示，并不影响剧情进展。这实际上给了玩家一种放松的心情，不管你的反应多么迟钝都不会影响你看完这个故事，区别只是你知道得多还是少而已。

简单！这似乎是玩家普遍的感觉，好像这游戏太弱智了。但是“深奥”的《神秘岛》出了新作，又有几个人感兴趣呢？看看今年夏秋之交不断推出的冒险游戏，你会觉得这些游戏都是点击、搜索、解谜、看动画的老路数。虽然这个路数至今仍不乏拥趸，但必须客观地承认，这个核心玩家群体已经越来越小。与此同时，《华氏》则成功地成为欧洲Xbox游戏的周销量冠军。虽然，可能由于赶工的缘故，《华氏》后半部分的剧情有点虎头蛇尾，但这并不影响你在其中享受互动的乐趣。在《华氏》里，你不用担心累坏大片的脑细胞，电影式表现、神秘事件虽然也是它吸引人的噱头，但游戏用音乐、篮球竞赛、快节奏的游戏进行方式等元素给自己漆上了一层时尚与流行的外衣，这是那些老态龙钟的冒险游戏从骨子里缺乏的。

比起去月球旅行，我宁愿像Tyler那样蜷在纽约冬天那个温暖的窝里，任凭Carla的电话催促。趴在床上，你能感觉到《华氏》那股别样的生活滋味。P

霜沁新月添云彩，谁舞穹苍刻剑痕

新月剑痕 Crescent-Tear

■北京 小藤

良品 总评 7.6

😊	借鉴了同类游戏许多优点，使本作的整体素质尚可
🙁	在剧情和系统上都缺乏自己的亮点，很容易随着时间流逝而被遗忘

制作	智冠北研中心
发行	智冠电子
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

踏入2005年来，正值单机武侠RPG渐趋凋零之际，一款跳票已久、几乎快被人遗忘的《新月剑痕》突然出现在大家眼前。俗话说世无英雄，匹夫皆可言勇。不过这款多线式剧情的《新月剑痕》倒并非是一款敷衍之作，相当一部分武侠RPG Fans在玩过之后都给出了不错的评价。

《新月剑痕》讲述的是源朝皇帝李宣次子李鹞在年满20岁之际依惯例踏上历练之路。首次出征却不慎被怪物击倒，幸得一位白衣女子及时相助。伴随着历练旅程与追寻白衣女子的下落，故事就此展开。旅途中的主角不仅一次又一次完成了充满挑战的大冒险，也因机缘巧合结识了数位性格迥异的战友与伙伴。究竟李鹞此行能否顺利完成皇族试炼？最终又会和哪位佳人结为连理？而那位频频出现在其梦中名唤雪仙的白衣女子是否又真实存在？这一切都要靠玩家自己在游戏中发掘。从剧情来看相当老套，不过主角身为皇族的设定，倒是一刀斩断了武侠RPG中主角草根英雄的情结。当然，如果剧情不能推陈出新，那么考验游戏的自然是画面、音效、系统等方面。

战场上的剑技，给敌人造成严重伤害

画面表现

开发《新月剑痕》的北研中心曾经还制作过《天龙八部》《如来神掌》《真·倚天屠龙记》等武侠游戏。相比以前的作品，《新月剑痕》使用了更为复杂的建模，尽管还是2D的游戏世界，不过画面看起来更加偏“3D”一些了，不论是人物或背景，宏大的市区城镇、寂寥的郊外荒野及穿梭其中的人类鸟兽，都体现出比较细腻、圆滑的视觉效果。置身皇城时可以明显感受到一派兴旺繁荣的景象；以酿酒闻名的杏花村则是优雅轻闲、赏花品酒之人的最爱；至于坐落在裂风郊东北方尽头的月城乃是充分体现出了居民昼伏夜出的特有风俗，这一切都可从画面与场景设计中得到很好的诠释。

超炫的魔法必杀，视觉效果相当抢眼

美丽青幽的杏花村，天下名酒的发源地

在战斗场面上，不论是剑技、魔法亦或是拳术等多方面来看，都可用“绚丽”二字形容，这也是武侠游戏的一贯特点，角色们的招式都有力破苍天的气势，玩家们早已见怪不怪。如果哪一天有公司推出一款动作朴实，真正仅仅是“拳来脚往”的武侠游戏，说不定这才是“怪事”。不过在角色形象设定上，《新月剑痕》倒没有什么出彩之处，在竞相竞争角色“美形度”的今天，《新月剑痕》中的角色们简直可以说得上是相貌平平。

战斗系统

战斗系统在任何一部RPG中都占据着举足轻重的地位，对于《新月剑痕》来说最特别的地方在于其融入了多样化的技能系统，包括战

斗、生产以及其他各种辅助技能，无形之中为游戏增添了许多乐趣。

从战斗因素上讲，大致可概括为水、火、地、风四大相性，另外还有超自然界存在的光与暗。所有相性之间都有克制关系，利用这点可以针对不同的敌人给予特定伤害，达到事半功倍的效果。除此之外，游戏还加入了体形克制和特定敌人类型克制，某

天黑啦，找家客栈休息吧

些敌人因昼夜交替在实力上也存有很大差异，使因果效应更加突出。阵形效果在游戏中也有相应的运用，游戏中除了角色站在前、后列会影响攻防外，还可以通过专门22种各具特色的战阵来调整攻防数值。此外团队互助的成分也要考虑到，此项因素是建立在同伴间友好度的基础上，亲密度高的话在战场上就可以出现联击、护卫、会心一击的情况。

说到DIY，在如今的RPG中已是很常见了，玩家亲自动手调配打造出的物品和兵器通常会胜过游戏中提供的原始物品。在《新月剑痕》中分别提供了酿酒、配药、铸剑和锻造这四项功能，前二者针对道具，后二者对应武器。利用游戏里提供的各种材料调配出众多利于我方战斗的宝物无疑可大大提高游戏的乐趣与进度。当然，也不是所有的合成技能上来就可取得100%成功，而是需要反复实践

古朴雅致的客栈缩影

以提高合成熟练度。不过不修炼任何合成技能也可通关游戏，使得这样的系统有时候形同鸡肋，这是需要许多国产游戏制作小组解决的问题。

可以看到，以上这些系统在“仙剑3”等武侠RPG中都有过成功的先例，《新月剑痕》进行了广泛的借鉴。

小为创新

尽管《新月剑痕》没有比较大的革新，但是在一些细节上的创意还是值得称道。首先，怪物们也学会了理财之道，玩家只可从它们身上获得经验及少量物品，以往那种杀敌升级顺带海捞一把金钱的好事这次不会出现了。那么如何才能取得珍贵的金钱呢？唯一的办法就是利用杀价及遵循贱买贵卖的法则去赚取。其次，游戏首次纳入了真实时差的设定，即使玩家什么都不做，时间也会不停流逝。游戏里的1小时等于现实中的1分钟，在野外行走，当系统计算到一定时刻画面会自动进行昼夜交替。原本明亮的天空瞬间转为黄昏，最后没入一片黑暗之中。另外，游戏中关于人物载重量的设计也有些不同于其他作品的地方，载重量会随着人物的等级相应提升，一旦超过负荷就无法再取得额外的物品。这时玩家除了可以吃掉一些消费品腾出空间外，还可到客栈找一名叫许通的人去寄放物品，这个许通的作用类似于《生化危机》中的万能储物箱或者WoW中的银行。

又一个敌人被打倒了

游戏最大的亮点，叫作“平行剧情系统”，主要表现在首次游戏与第二轮以后的游戏相比剧情将会出现部分差异。例如增加了一些新的角色和事件，玩家可以藉此领略第一轮游戏中完全不存在的新的冒险。除了剧情上的差异外，游戏还设定每增加一轮新的冒险玩家可由此得到一些额外的优惠与奖励。比如技能熟练度总和上限的提高、取得称号的保留、技能值的继承等等。毫无疑问，这些奖励都会不同程度地加快下一轮游戏的节奏以及角色等级的提升。

作为一款单机RPG，如果没有多线式的剧情和多重结局，已经越来越难吸引玩家。本游戏中仅分支剧情就高达20多项，这些分支虽表面与主线毫不相干，实则却对其进展起着不可或缺的作用。不过要想玩遍所有的支线剧情也不是件易事，除了具有超凡的耐心和观察力外还要满足各大支线五花八门的触发条件。《新月剑痕》的结局分为普通结局和完美结局，后者指的是主角顺利和游戏中出现的四大佳丽之一结为连理。如果成功就会看到名为新的开始之TRUE END，否则就只能默默接受战火之中的NORMAL END。所以，为了一睹真正结局的风采和赢得美人归，不努力是不行的。

瑕疵数点

《新月剑痕》在诠释某些剧情发展上多少显得累赘，这种累赘主要表现在为了完成某件事情，玩家要频繁且重复跨越众多城镇和山路，造成时间的大量流逝，无疑有刻意拖延游戏时间之嫌。

在细节上亦有低级错误，虽然前面说过本游戏有着真实时差，画面上亦可清晰反映，但那仅限于大地图上。一旦切换到战斗场面玩家会惊奇地发现刚刚还伸手不见五指的黑夜一下又变成了艳阳高照，真让人有种时空错位的感觉，这样的错误完全不应该出现。蹩脚的滑鼠操作是用惯了键盘的武侠RPG玩家所遇到的最大难题，虽然现今的游戏已越来越倾向于“仗鼠行天下”，但实际操作起来仍有诸多不便，特别是躲避敌人的时候，单手在桌面左移右滑的小鼠还是不如四四方方的十字键来得顺手——当然，在武侠RPG中，玩家始终想回避的无聊战斗也许才是问题的关键。

茶余饭后，游戏中偶尔抬首仰望墨色苍穹上那道隐约刻有狭长剑痕的弯弯新月，也算是一种不错的享受吧。P

从上个世纪期待至今的《美少女梦工场4》终于发布，相比有些经典系列每年翻新一次吸钱而言，这次等待是够漫长的。据说有的朋友刚接触本作，失望之情就溢于言表，怎么不是3D的？似乎这年头游戏若不披件3D的马甲就跟怪物似的。我倒是很欣喜，天广直人细腻而精美的画风可将2D的CG发挥到极致——在看过的众多后宫动漫中，《妹妹公主》是我的最爱。也有人觉得应该继续由赤井孝美担当“人设”，本应见仁见智的问题，却因两位大师各自的Fans立场坚定而在网上争吵不休。本作没有《美少女梦工场2》中广受好评的武者修行，也没有脍炙人口的“国王的新衣”“丰乳丸”或章鱼式秘技，甚至除了两次造型变更外，看不出女儿高矮胖瘦的任何变化，令人遗憾。一开始我几乎怀疑4代不可能有什么新鲜的内容来吸引玩家——对于一部在2代时就已成熟完善、迈入巅峰的系列，不求新求变还有什么前途。然而我错了，4代在这个系列传统的教育养成元素的基础上，大幅引入日式恋爱养成游戏的元素，融合了庞大的剧情和事件结构，是为超越经典而作的大胆尝试。虽然尝试未必就成功，但成功总始于尝试。

女儿成长的三套造型之一

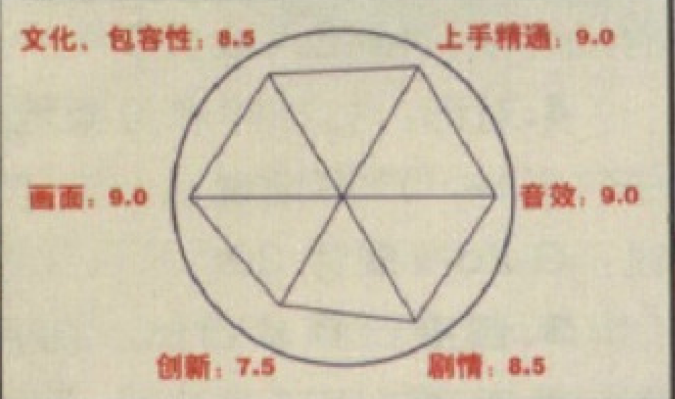
女儿成长的三套造型之二

一、剧情

故事开篇的剧情令人热血沸腾——人魔为利益争战，一名女子（伊莎贝尔）为救人族于水火而委身魔王。开始时，是爱情让我藐视时间。整整10年，我伴着褪色的记忆追寻伊莎贝尔的踪迹。10年之前，我已认识她，她也属于我，而今却不一样，她陪在一个陌生魔王左右。终于有一天，伊莎贝尔出现在我眼前，拜托我照顾她和魔王的女儿，由此拉开养成的序幕……伊莎贝尔说：“把这个孩子当作是我来养育吧”，尽在不言中。古龙的《护花铃》里，梅吟雪相从群魔岛少主以换取武林和平，遗笺南宫平。换了伊莎贝尔，笺上的文字就应该是“请善视小女，莫念不祥人，今生已已矣，愿结来生缘”吧。金庸的《倚天屠龙记》中，殷梨亭的未婚妻纪晓芙失身于魔教杨逍，其女杨不悔后来服侍殷

精品 总评 8.6

制作	GAINAX会社
发行	北京娱乐通
载体	CD×2
类型	模拟养成
语言	中文
环境	Windows 98/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 733MHz
内存：128MB
显卡：8MB以上
硬盘：981MB

Princess Maker 4
美少女梦工场4

■游侠创作室 水寒

梨亭生活。于是我决定，第1次一定要把女儿培养出“父嫁”结局，“父嫁”才是王道！然而依托剧情，女儿最理想的归宿还是回到魔界，我很想留下女儿，但我更希望她幸福。最后，是时间让我埋葬感情。4代中最悲情的角色莫过于父亲了。可惜的是，与精彩的开篇相比，结尾显得较潦草。若是日后4代像前3代一样推出复刻版，但愿能去除上述的种种白璧微瑕吧。

二、初始化

1.女儿的星座与生日及初始能力值对照表

星座	生日	体力	智力	魅力	自尊	道德	气质	感受	体贴	武能	魔能
白羊座	3月21日～4月19日	80	15	15	25	11	21	21	10	40	35
金牛座	4月20日～5月20日	46	30	28	35	20	29	20	23	20	30
双子座	5月21日～6月21日	50	35	23	26	8	20	42	12	25	33
巨蟹座	6月22日～7月22日	40	31	33	23	17	33	37	14	16	40
狮子座	7月23日～8月22日	85	9	11	28	20	37	10	12	37	25
处女座	8月23日～9月22日	35	28	36	19	18	40	30	32	10	33
天秤座	9月23日～10月23日	42	33	25	24	32	28	29	18	20	30
天蝎座	10月24日～11月21日	50	25	40	20	18	17	33	10	18	45
射手座	11月22日～12月21日	57	31	15	26	19	20	20	23	26	34
山羊座	12月22日～1月19日	56	21	16	22	25	23	17	40	20	31
宝瓶座	1月20日～2月18日	43	43	20	27	23	17	32	11	17	38
双鱼座	2月19日～3月20日	41	20	29	25	23	32	35	20	19	35

2.女儿的血型与每月能力变化的对应。 A型：道德+2 疲劳+1；B型：疲劳-2；O型：自尊+1；AB型：感受+1 自尊+1 疲劳+1。

3.父亲的年龄： 父亲的年龄与生日纯粹是摆设，不会影响女儿的任何方面。有人说把父亲的年龄设定为20岁，这样只比女儿大10岁，最后的父嫁结局心理上更容易接受些，不过这样一来和父亲青梅竹马并肩作战的伊莎贝尔是在什么年龄生下女儿的残念就很难让人接受了……

1440年，父亲和女儿一起过圣诞节

4.对话： 打招呼和温柔地说话对提升好感度没有任何影响；严厉地说话：道德+5，疲劳+10；给零用钱：G-20，疲劳-20。

5.健康： 顺其自然：每月花费30G，体力、身高、体重和三围正常成长（身高+0.39，体重+0.26，胸围+0.3，腰围+0.15，臀围+0.33）；活泼取向：每月花费80G，体力额外+3，随之而来的身高体重等快速成长（身高+0.5，体重+0.7，胸围+0.4，腰围+0.55，臀围+0.4）；娴静取向：每月花费10G，体力额外-2，因此成长速率缓慢（身高+0.3，体重+0.19，胸围+0.29，腰围+0.12，臀围+0.3）；进行减肥：每月花费5G，体力额外-5，塑身是好事，但要有一定的体力储备，避免生病（身高+0.2，体重-0.05，胸围+0.25，腰围-0.05，臀围+0.27）。

吩咐吉普关于女儿的健康方针

天使面孔魔鬼身材，至于道德为何如此请看攻略

6.“上街→餐厅”所吃食物对身材的影响： 蛋糕（花费100G）：体重+0.75，胸围+0.45，腰围+0.4，臀围+0.5；点心（花费50G）：体重+0.25，胸围+0.26，腰围+0.2，臀围+0.25；全餐（花费300G）：体重+0.8，胸围+0.6，腰围+0.4，臀围+0.5。

7.休假： 给零用钱（随着年龄增长从80G到120G），疲劳减6～7点/日；不给零用钱，疲劳减3～4点/日。

难得休假，在家好好休息吧

8.疗养： 当女儿疲劳度大于体力时就会生病，生病时只能进行疗养。住院疗养：“上街→医院”，每点疲劳度需花费10G；在家疗养由自己看护：每日花费10G，每疗养周期减轻疲劳度130左右，提升女儿对父亲的好感度；在家疗养由吉普看护：免费，每疗养周期减轻疲劳度100左右，女儿对父亲的好感度+10。

三、经验心得

1.再穷不能穷教育，再苦不能苦孩子！

2.知名度越高，商店的物价就越便宜。

一年的薪水还不够一个月花的，真失败啊

3.游戏开始时有2000G养育费，往后每年9月会补贴500G养育费。当金钱不足时，度假或住院疗养过程会被强制终止。

4.女儿满13岁后方可进入黑街，罪孽50以上的话就不用交过路费了。

5.道具栏项目的上限是99个物品，超过就无法再购买或取得道具，请务必注意。

三位王子都是我的情敌……

6.当遇到寒冬或酷暑时，若尚未购买冬季便服或夏季便服，会增加女儿的疲劳度。

7.游戏中与3位王子的好感度为隐藏数值，可根据第6年和第7年的圣诞节与哪位王子一起过来判断谁最高，若出现好感度相同情况则按照夏洛璐>巴洛亚>利伊的顺序优先判定。

8.Ctrl键是法宝，可用来快速略过对话和过场，包括启动

外出之目标王城

游戏后冗长的一堆片头Logo。鼠标中键滚轮有同等效果。

9．外出访问王城时，即便你的能力再强（全999），也必须按部就班，待下层阶级的角色替你引荐后才能访问上层阶级的角色，贸然越级访问会被鄙视的。

10.王城角色引荐条件。行政官：知名度60以上；伯爵：气质60以上，知名度90以上；主教：气质与道德90以上，知名度120以上；大臣：气质与智力120以上；王妃：气质150以上；国王：气质180以上。

11.游戏中年份的实际变化是以每年的4月为准的，例如1441年的3月为第1年的最后一个月份，而1441年的4月为第2年的第1个月份（因此度假的话尽管都是春季内容就不同了，详见度假篇）。同理，女儿的实际岁数也是以每年的4月为准变更。女儿从10岁、13岁、16岁的4月开始各有一套成长造型。

12.本作无内嵌秘技，为方便读者和广大玩家，笔者制作了《美少女梦工场4》修改器v2.6版，可完美修改金钱及女儿全属性（详见本期“补丁铺”）。

四、课程及打工

与国王交谈，这句话我爱听

1.等级提升：每天“按部就班完成上课或打工”（其它情况均不影响）时，该项目经验值+1，初始经验皆为0。6种课程中有且只有一种能达到专家级，排课前请慎重考虑。

艺术课程，其实女儿就是父亲心中最完美的艺术品

2.学习流程：初级课程→累计61经验→中级课程→累计121经验→高级课程→累计181经验→毕业→第5年4月1日后再去上一次课→专家级课程。

3.课程追加：礼仪课程：外出访问王城，与守卫对话后触发；舞蹈课程：克莉丝提娜登场（1440年年底）后，外出依次访问“洋装店→繁华街→广场→街道”触发。

4.课程对属性的影响：指每天“按部就班完成上课”后的变化值，“课程无法吸收”时，变化值减半（不包括疲劳度），“偷懒打混”或没钱时，课程无效果。达到专家级后继续上课就可挣钱了。另外除帮忙家事外每种打工均有3次加薪机会，分别在累计41经验、81经验和121经验时加薪，部分打工在特定课程毕业后可再加薪，酒店类的打工（酒店、女仆酒店、可疑的酒店）如果遇到酷暑还会加薪。

课程	学级	对属性的影响
理论	初级	智力+1.5，自尊+0.5，道德+1.0，疲劳+1.0
	中级	智力+2.5，自尊+1.5，道德+1.0，疲劳+1.5
	高级	智力+2.0，自尊+2.0，道德+1.0，疲劳+2.0
	专家	智力+2.0，自尊+2.0，道德+1.0，疲劳+2.0
武术	初级	体力+1.0，自尊+0.0，武术+1.0，疲劳+1.25
	中级	体力+1.0，自尊+0.0，武术+2.2，疲劳+2.00
	高级	体力+1.5，自尊+1.0，武术+2.5，疲劳+2.50
	专家	体力+1.5，自尊+2.0，武术+2.0，疲劳+2.25
魔法	初级	智力+1.00，自尊+0.0，魔法+1.0，罪孽+0.00，疲劳+1.00
	中级	智力+1.50，自尊+0.0，魔法+2.0，罪孽+0.00，疲劳+2.00
	高级	智力+1.50，自尊+1.0，魔法+2.5，罪孽+0.75，疲劳+2.00
	专家	智力+1.25，自尊+1.5，魔法+2.0，罪孽+1.00，疲劳+1.75
礼仪	初级	魅力+0.3，自尊+0.0，道德+0.5，气质+1.2，体贴+1，罪孽－0.0，疲劳+1.0
	中级	魅力+0.4，自尊+0.0，道德+1.0，气质+1.5，体贴+1，罪孽－0.5，疲劳+1.5
	高级	魅力+0.5，自尊+0.5，道德+1.5，气质+2.5，体贴+1，罪孽－0.5，疲劳+2.0
	专家	魅力+0.3，自尊+1.0，道德+0.5，气质+2.0，体贴+2，罪孽－0.5，疲劳+2.0
艺术	初级	智力+0.5，自尊+0.0，感受+1.5，疲劳+1.0
	中级	智力+0.5，自尊+0.0，感受+2.0，疲劳+1.5
	高级	智力+1.0，自尊+0.5，感受+2.5，疲劳+2.0
	专家	智力+1.0，自尊+1.0，感受+2.0，疲劳+2.0
舞蹈	初级	体力+0.50，魅力+1.5，自尊+0，气质+0.5，感受+1.0，疲劳+1.25
	中级	体力+0.75，魅力+2.0，自尊+1，气质+1.0，感受+1.0，疲劳+1.75
	高级	体力+1.00，魅力+2.5，自尊+1，气质+1.5，感受+1.5，疲劳+2.50
	专家	体力+1.00，魅力+2.5，自尊+1，气质+1.5，感受+1.5，疲劳+2.50

5.打工追加：餐厅工：11岁,保姆打工5次以上，第2年4月后，繁华街，遇到埃玛获得工作；女佣：11岁,礼仪上课5次以上，第2年4月后，广场，遇到老师获得工作；伐木工：11岁，武术上课5次以上，第2年4月后，广场，遇到老师获得工作；旅馆打工：12岁，由吉普介绍自动出现；市场打工：13岁，第4年4月后，街道或市场，遇到老板娘获得工作；酒店打工：14岁，魅力100以上，广场，遇到老板获得工作，舞蹈课程毕业可加薪6G；家庭教师：14岁，理论上课5次以上，第5年4月后，广场，遇到老师获得工作，理论课程毕业可加薪6G；酒店女仆：14岁，魅力与气质150以上，第5年4月后，广场，遇到店长获得工作；可疑的酒店：15岁，魅力150以上，第6年4月后，黑街，遇到老板获得工作，舞蹈课程毕业可加薪11G；赌场打工：15岁，魅力与气质150以上，第6年4月后，黑街，遇到老板获得工作。

教会打工，日行一善总会有好报的

帮忙家事，女孩子要下得厨房

6．打工对属性的影响：指每天顺利完成工作后的变化值（该值每天都取随机数，以下给出的是随机数范围），工作失败

时，变化值减半，“偷懒打混”则无效果。

工作	工资（G）	对属性的影响
帮忙家事	0	体力+0～0.5，道德+0～0.5，感受+0～0.3，体贴+0～0.5，疲劳+0.5～1
保姆	8、10 12、14	体力+0～0.7，魅力-0.1～0.4，自尊-0.1～0.2，气质-0～0.5，感受+0～0.3，体贴+0.5～1.3，疲劳+0.7～1.7
农场	15、18 22、26	体力+0.5～1.5，智力-0～0.2，魅力-0.2～0.6，气质-0～0.5，疲劳+2～3
教会	1、2 3、4	魅力-0.1～1.2，自尊+0.25～1，道德+1.5～2，感受-0～0.2，罪孽-0.6～1.5，疲劳+0.5～1
餐厅	15、18 22、26	体力+0～0.5，魅力-0～0.7，气质-0.2～+0.2，感受+0～0.5，体贴+0.5～1.1，疲劳+2～3
女佣	18、22 27、31	魅力+0～1，自尊-0～0.2，气质+0.5～0.7，疲劳+2～3
伐木	25、31 37、43	体力+1～3，智力-0～0.3，魅力-0～0.7，自尊+0～0.1，气质-1～1.5，感受-0～0.5，武术+0～0.3，疲劳+4～5
旅馆	10、12 15、17	体力+0.5～1，魅力-0.2～0.6，气质-0～0.5，体贴+0～0.5，疲劳+1.5～3
市场	20、25 30、35	智力+0～1，气质-0～0.3，感受-0～0.3，体贴+0～1，疲劳+1.5～2.5
酒店	25、31 37、43	智力-0～0.3，魅力+0.5～1，道德-0.5～1，气质-0～0.2，感受-0～0.1，体贴+0～0.5，知名+0～0.5，疲劳+2～3.5
家庭教师	25、31 37、43	体力-0.5～1.3，智力+0.2～1，道德+0～0.5，感受-0.1～0.7，疲劳+2～3
女仆酒店	33、41 49、57	体力-0～0.3，智力-0～0.9，魅力+1～2，自尊-0.5～1.2，道德-0.7～1.5，感受+0.2～0.5，知名+0～1，罪孽+0.5～1，疲劳+3.5～5.5
可疑的酒店	45、56 67、78	智力-0～1，魅力+2～3，自尊-0.7～1.5，道德-0.5～1.7，气质-0.7～1，感受-0～0.5，体贴+0～0.4，罪孽+1～3，疲劳+5.5～7
赌场	40、50 60、70	智力+0.2～1，魅力+0.7～2，自尊-0.5～1，道德-0.5～1.5，感受-0～0.2，罪孽+0.5～1.5，疲劳+4.5～6

五、商店

1.神秘商店追加：金钱在5000G以上，神秘商人德乐唐将自动登门拜访，即可购买。神秘商人所卖的旧香炉和神圣的雕像每月减轻疲劳的效果是可叠加的。

2.魔界商店追加：从神秘商人处购得猫眼石，然后归还给魔界商店（待开启魔界之门后，参考巴洛亚事件）的猫咪店长，即可追加“上街→魔界商店”选项。

胖得流油的神秘商人来访，要不要比较一下“与神秘商人结局”图？女儿真可怕

3.神秘商人的家：女儿在神秘商人造访后询问他是谁（罪孽＞50），然后到魔界商店打探消息，到魔界酒店获得地图，到魔界触发事件，再到医院获得特殊眼镜（魔法能力＞100），最后到魔界即可发现满屋金银珠宝，每次可偷拿一件物品（免费，代价是罪孽+50）。

六、收获祭

1.第1次收获祭：第1年9月的收获祭不能参加，只能参观，选择——武斗大会：武术能力+5；舞蹈大会：气质+5；艺术祭：感受+5。无论选择何项，最后都有时间观看武斗比赛，当女儿问自己以后会不会变强时，选择——会的：自尊+5，气质-5，感受-5，武术能力+5；你还是像个女孩子比较好：魅力+5，气质+5，武术能力-10；不说话：自尊-5，体贴+5。

2.武斗大会奖励：第1名奖金3000G，知名度+100；第2名奖金1000G，知名度+50。大会参赛者如下：

莉洁：骑士的女儿，朋友之一，纯战加血牛，还是有点“小强”的。

克莉丝提娜：贵族的女儿，朋友之二。

玛丽：道具店的女儿，朋友之三。

卡莲：走纯魔路线的小MM。

谢莉娜：与莉洁相似，但主战辅魔更难对付。

克莱儿：第4年的数据怀疑是制作者恶搞，或者设定错了，汗……

兰婕：传说中的战魔双修，如果体力再高点就很恐怖。

3.舞蹈大赛奖励：优胜奖金3000G，知名度+100；艺术赏奖金750G，知名度+50；技术赏奖金750G，知名度+50。

4.艺术祭奖励：艺术课程上到一定阶段后会询问是否创作作品，艺术祭必须有作品方能参赛。金牌奖金3000G，知名度+100；银牌奖金1000G，知名度+60；铜牌奖金500G，知名度+40。

七、生日礼物

武斗大会决赛开始

送玛丽礼物：每年1月，前提：感受>气质和（武术能力+魔法能力）÷2

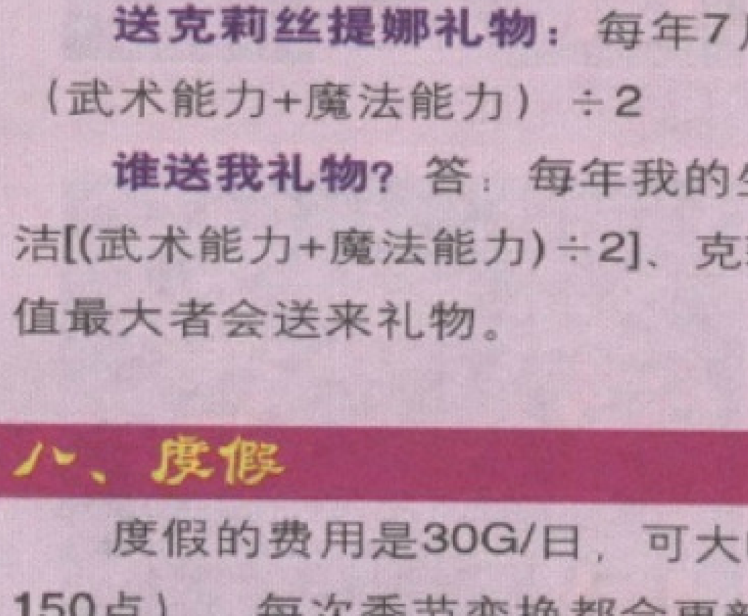
送莉洁礼物：每年4月，前提：（武术能力+魔法能力）÷2>气质和感受

送克莉丝提娜礼物：每年7月，前提：气质>感受和（武术能力+魔法能力）÷2

谁送我礼物？答：每年我的生日，玛丽（感受）、莉洁[(武术能力+魔法能力)÷2]、克莉丝提娜（气质）中代表值最大者会送来礼物。

八、度假

度假的费用是30G/日，可大幅度减轻疲劳度（100～150点）。每次季节变换都会更新度假内容（3～5月为春季，6～8月为夏季，9～11月为秋季，12月～次年2月为冬季），也就是说8年总共会有32套度假内容。度假是游戏中增进父女感情的最主要方法，只要去度假就会提升女儿对父亲的好感度。度假时遇到的部分选项表面上没有引起属性变化，实质对好感度的提升有更强作用。据笔者反复测试，度假选项所引起的属性变化幅度并不是固定值，与女儿当时的整体属性有关联。同样一个度假内容，对于弱女儿+10甚至+5的选项，



和女儿开心地对话

换个强女儿（汗……修改器……原谅我）竟会有+15的效果，反之亦然，因此下列变化具体数据仅供参考。

第1年春季

跟女儿一起玩：体力+10，疲劳+20，父感+15

握住她的手：爸爸的手好大喔……（父感+20）

摘花给她：感受+5，父感+15

第1年夏季

摸摸水：智力+5，父感+15

突然对女儿泼水：体力+15，疲劳+30，父感+15

一起做沙山：感受+10，父感+15

第1年秋季

丢回去：体力+15，疲劳+30，父感+15

快速闪开：爸爸好帅喔……（父感+20）

斥责她：道德+5，感受-5，父感+15

第1年冬季

听听她的感想：感受+5，父感+15

丢给她雪球：体力+15，疲劳+30，父感+15

抱住她：好温暖喔……（父感+25）

第2年春季

打倒野兽：道德+10，父感+5

斥责她：道德+20，父感+5

夸奖她：感受+5，父感+20

第2年夏季

帮忙她：自尊-5，父感+20

和女儿比赛：体力+10，自尊+5，疲劳+20，父感+15

叫她回来：自尊-5，父感+15

第2年秋季

接过她给的果实：体力+5，体贴+10，父感+15

告诉她新的果实：智力+10，父感+20

叮咛她别吃太多：体力-10，魅力+4，父感+5

第2年冬季

帮她洗：道德-5，气质-5，父感+25

一起进温泉：道德-10，气质-10，父感+20

一直看着她：魅力+10，罪孽+10，父感+15

第3年春季

教她所谓风雅：气质+10，父感+15

一起吃丸子：体力+10，疲劳+20，父感+10

放松休息：体贴+5，父感+15

第3年夏季

夸奖她：我是为了爸爸而加油的……（父感+15）

还早呢：体力+10，自尊+5，疲劳+20，父感+15

给她看大的贝壳：智力+5，父感+15

第3年秋季

换饵：智力+5，父感+15

不管她：自尊+10，父感+5

换人：智力+5，自尊-10，父感+20

第3年冬季

一起眺望：不要离开我喔……（父感+40）

握住她的手：感受+5，父感+15

帮她披上外套：体贴+5，父感+15

第4年春季

一起午睡：最喜欢爸爸了……（父感+20）

看着她的脸：魅力+5，父感+15

搔她的鼻子：感受+5，父感+15

第4年夏季

夸奖她：好高兴…（父感+20）

泼她水：体力+5，疲劳+10，父感+15

目不转睛盯着她：魅力+5，父感+15

第4年秋季

向星星祈祷：感受+5，父感+15

述说星星的故事：智力+10，父感+15

叫她离开：道德+10，父感+5

第4年冬季

夸奖她：体力+10，疲劳+20，父感+20

无视：感受+10，父感+5

恶作剧：感受+5，父感+15

第5年春季

道谢：体贴+5，父感+15

夸奖她：谢谢爸爸……（父感+20）

戴在头上：气质+10，父感+15

第5年夏季

自己也来日光浴：体贴+5，父感+15

帮她涂防晒油：自尊+5，气质+5，感受-10，父感+15

进到海里：体力+15，疲劳+30，父感+15

第5年秋季

抓虫：道德+5，感受+5，父感+5

走出去：体贴+5，父感+15

拿芒草玩：我也要玩……（父感+20）

第5年冬季

一起下去泡：道德-10，体贴+10，父感+15

走掉：道德+10，感受-10，父感+15

看着她：魅力+10，父感+5

第6年春季

分开她们：道德+10，父感+5

试着治疗看看：体贴+10，父感+20

顺应自然：感受+10，父感+5

第6年夏季

朝向夕阳那一方：感受+10，父感+15

看着女儿：魅力+10，父感+15

看着夕阳沉下去：体贴+15，父感+15

第6年秋季

一起看书：智力+10，父感+15

喂动物吃东西：感受+10，父感+15

睡觉：体贴+10，父感+15

第6年冬季

让她一人独处：自尊+10，父感+15

抱住她的肩：要好好抱紧我喔……（父感+25）

把她叫近身边：感受+10，父感+15

第7年春季

叫女儿回来：道德+10，父感+5

吓走动物：自尊+10，父感+5

静静的在旁守护：体力+15，疲劳+30，父感+15

第7年夏季

教她正确的潜水法：武术能力+10，父感+15

戳鱼：道德+10，父感+5

浮上水面：体力+5，疲劳+10，父感+10

第7年秋季

出声叫她：感受+10，父感+15

按住衣服：体贴+10，父感+15

给她梳子：气质+10，父感+15

第7年冬季

一起滑：体力+10，父感+15

称赞她：气质+10，父感+15

静静看这她：魅力+10，父感+15

第8年春季

闻香味：气质+10，父感+15

邀她去散步：感受+10，父感+15

转身睡觉：气质-10，父感+15

第8年夏季

这也是难免的事：魅力+10，父感+15

去找那些人理论：自尊+10，父感+15

问她游不游泳：气质+10，父感+15

第8年秋季

远远地看着她：感受+10，父感+15

拔刀：道德+10，父感+15

靠近她：自尊+10，父感+15

第8年冬季

道歉：体贴+10，父感+15

逃走：道德+10，父感+15

视线仍然不离她：魅力+10，父感+5

九、魔化

1.魔族化程度：即魔化度，分为最低、低、中等、高、很高、最高6个档次。若持有圣女的项链，则魔化度强制为0。此时若想触发需要一定魔化度为前提的事件或结局，赶紧把项链卖掉。由于魔化度为隐藏数值，在不动用修改工具的条件下，只能通过剧情对白来判断，如下：

神秘商人卖的很多物品都与魔化度有关哦

魔化度最低：0

小熊：“你已经听不到我的声音了吧……”

魔化度低：50以下

吉普：“……小姐看起来似乎有魔族化的倾向……”

小熊：“你听得到我的声音吗？难过的时候，可以随时叫我喔！”

魔化度中等：75以下

吉普：“……小姐身上的魔族之力，似乎比以前更强了……”

魔化度高：99以下

吉普：“……小姐的魔族之力已经非常强大了……小姐说不定也注意到了……”

小熊：“我的声音，变得可以听得很清楚了吧？我们多聊一些东西吧！”

魔化度很高：125以下

吉普：“……小姐身上的魔族之力，在人间界已经到达很危险的阶段了……”

魔化度最高：150以上

吉普：“主人，小姐她…已经几乎变成……可以说是一个魔族的状态了……”

小熊：“我们两个，永远都是好朋友喔……”

2.与魔化度有关的物品：这是在物品说明中未标示的隐藏属性。

圣水：魔化度-5。

魔界商店所卖物品：魔化度+3。

妖精之萃：魔化度-3。

超神水：魔化度-30。

魔界的清水：魔化度+10。

禁断之果：魔化度+15。

持有妖精之轮时魔化度-1/月。

持有神秘商人所卖道具（精灵的戒指和倾国的礼服除外）时魔化度+1/月。

穿上龙的礼服或持有精灵的戒指时逛魔界魔化速度减半（从+3降为+1.5），两者效果不累加。

3.与魔化度有关的地点：到教会打工每周期魔化度减2～3点。外出至魔界广场、魔界商店、魔界酒店、魔王之城时，魔化度均+3。

1446年9月收获祭，女儿以歌星出道亮相演唱

十、事件

本作在事件的触发上有很高的自由度和随机性，在同一时间段内的事件，一般触发地点固定，但触发顺序随机（除少数事件有严格的先后顺序外），故下文列出的顺序仅供参考。一般来讲，相同地点触发判定的优先顺序为：打工事件＞王子事件＞朋友或其它事件，相同地点满足两位王子事件时会随机触发其中一位，同一位王子一旬最多只能碰上一次。此外要注意避免事件过程中“到繁华街与占卜师对话”环节在8月触发，因为次月（9月）是收获祭，后续环节将无法触发。

女儿和王子过圣诞

1.人族王子夏洛璐相关事件

1444年3月，自动，与王子的第一面，有CG。

1445年1月，王城，选择参加建国祭，否则无后续事件，有CG。

1445年，广场，王子为何不骑马。

1445年，广场，想和女儿去逛街。

1445年，广场，偶遇王子在散步。

1445年，广场，王子逛街竟迷路。

1445年，广场，女儿喜欢的首饰。

女儿在女仆酒店与王子约会

1445年，街道，王子打倒小混混。

1445年，街道，王子在路边赏花。

1445年，广场，约女儿出去走走。

1445年12月，自动，一起过圣诞，三王子中好感度最高，有CG。

1446年，广场，带王子到道具店。

1446年，广场，王子不设防女儿。

女儿与人族王子夏洛璐跳舞

1446年，广场，碰见王子在巡街。

1446年，广场，王子广场吹笛子。

1446年8月，广场，收获祭前的准备。

1446年，道具店，世界地图的联想。

1446年，广场，餐厅约会制贵族。

1446年12月，自动，一起过圣诞，三王子中好感度最高，有CG。

1447年，广场，去过女仆酒店打工，有CG。

1447年，广场，见女儿是额外好处。

1447年，街道，别逃避魔法的问题。

1448年1月，自动，参加建国祭，王子邀女儿跳舞（好感度＞75），有CG。

建国祭王子与女儿跳舞事件仅由好感度（与王子的好感度在51以上）决定，与当时女儿属性数据无关（只有结局才要考虑属性条件），若好感度不够，则王子的舞伴会换成克莉丝提娜。

王子与女儿跳舞的CG共有4张，主要区别是CG上礼服颜色不同。颜色的判定取决于女儿所拥有的服装（不必当时换装到身上，只需道具项中拥有），判定优先权为倾国的礼服（CG为绿色礼服版）＞豪华的礼服（CG为红色礼服版）＞丝质的洋装（CG为粉红色礼服版）＞洋装、龙的礼服、魔界公主的礼服（CG为绿色礼服版）。

2.龙族王子利伊相关事件

1444年10月后，繁华街，初次见面（到1445年未触发过期作废），选择：OK（魅力+，道德-），冷淡拒绝（自尊+，道德+，无后续事件），跟他说会被父亲骂（道德+，气质+），有CG。

女儿与龙族王子利伊手牵手

1445年，繁华街，买东西。

1445年，繁华街，艺术品。

1445年，广场，非常人。

1445年，广场，和猫玩。

1445年，广场，日光浴。

1445年，市场，是龙族，有CG。

1445年，街道，怕教会。

1445年，龙之谷（待开启魔界之门后），现原形，有CG。

1445年12月，自动，一起过圣诞，三王子中好感度最高，有CG。

1446年，繁华街（待开启魔界之门后，答应利伊的约会邀请而触发，两难选择，建议拒绝此次利伊的约会邀请），抢MM，有CG。

1446年，繁华街，迟钝女。

1446年，繁华街，猛龙男。

1446年，繁华街，买衣服。

1446年，繁华街，去医院。

1446年，广场（待龙之谷事件后），美光点。

1446年，广场，陪孩子。

1446年，餐厅，免费餐。

1446年12月，自动，一起过圣诞，三王子中好感度最高，有CG。

1447年，龙之谷，龙之礼服。

1447年，街道，一起玩，有CG（与龙族王子好感度60以上）。

1447年8月，繁华街，收获祭。

3.魔族王子巴洛亚相关事件

1445年5月后，黑街，初次见面（仅1445年5～7月能触发，过期作废），有CG。

1445年，黑街，女儿的名字。

1445年，黑街，魔族巴洛亚。

1445年，黑街，讨厌好天气。

1445年，黑街，魔界的入口。

1445年12月，自动，一起过圣诞，三王子中好感度最高，有CG。

1446年5月后，魔界广场，女儿被袭击，有CG。

1446年，黑街，什么叫间谍。

1446年，黑街，光顾小吃摊。

1446年，魔界酒店，魔界的饮料。

1446年，魔界广场，为了魔法石。

1446年，魔界广场，记忆的旋律。

1446年，魔界广场，巴洛亚受伤。

1446年，魔界广场，妈妈的样子。

1446年，魔界酒店，隐藏的真相，有CG。

1446年，黑街，快速用魔法。

1446年，街道，魔族的坐骑。

1446年12月，自动，一起过圣诞，三王子中好感度最高，有CG。

1447年，魔界酒店，王位继承人。

1447年5月，魔界广场，森林的深处，有CG（与魔族王子好感度40以上）。

1447年8月，广场，谈到收获祭。

1447年10月后，魔界广场，魔公主礼服。

1447年，广场，魔界的巨鼠。

4.母亲伊莎贝尔相关事件

前提是劈腿（汗），周旋在龙族王子和魔族王子两者之间，同时和他们俩搞好关系（在第8年4月前尽可能多地完成除抢MM事件外的两位王子相关事件），万一攻克目标是人族公主，那就要脚踏3只船了，这还是我清纯无敌

女儿与母亲伊莎贝尔见面

的女儿吗？

和魔王城中的人谈话，直到艾利多道尔引荐你见魔王，至少要先见过两次魔王，而后触发巴洛亚酒醉把女儿身世爆料的事件，此为必要条件。第8年4～6月的1～10日，一个外出周期连续3次在魔界广场闲逛，即可触发母唱事件→到魔界广场与巴洛亚对话→到繁华街与利伊对话→到繁华街与占卜师对话→次月1～10日到魔界广场→与母亲伊莎贝尔见面事件触发。

5.朋友相关事件

卡莲系列事件1：前提是上过2周期魔法课程，按排列顺序发生，全事件触发时间范围是1441年4月～1443年3月。

街道：认识卡莲→广场：卡莲在喷水池上跳舞→繁华街：卡莲似乎是出来逛街→广场 卡莲谈到她的“朋友”。

卡莲系列事件2：前提是上过6周期魔法课程，按排列顺序发生，全事件触发时间范围是1443年4月～1446年3月。

广场：卡莲说她有要求“朋友”传言→街道：卡莲打瞌睡→市场：卡莲看魔法石→繁华街：卡莲搬着魔法课考试用道具→广场：卡莲说她发明了新魔法→广场：看到卡莲的“朋友”。

在广场碰到坏小孩

1441年3月，广场，碰到坏小孩掀裙子，选择：不能原谅，要女儿揍扁他们（武术能力+5）；要女儿原谅他们（体贴+5）。

1442年4月，道具店，帮玛丽看店，选择：想听（智力+5，自尊-10，体贴+5）；不听，骂他（智力-5，自尊+5）。

克莉丝提娜与莉洁抢女儿

1444年2月，休假（安排行程），克莉丝提娜与莉洁抢女儿。选择：3个人一起去做别的事（体贴+5）（选择此项的话，之后还要在剩余两项中选）；与克莉丝提娜去茶会（气质+5）；与莉洁去钓鱼（体力+5）。

1444年6月，街道，克莉丝提娜邀请女儿去洋装店大血拼。

克莉丝提娜邀请女儿去洋装店大血拼

1446年6月，繁华街，克莉丝提娜提议去黑街逛。

1446年9月，收获祭（魅力>400，感受>150，知名度>200），女儿以歌星出道亮相演唱。

1446年11月，繁华街（智力>150，自尊>300，感受>500），玛丽强迫女儿跟她一起穿奇装异服。

玛丽强迫女儿跟她一起穿奇装异服

1447年6月，市场（魔化度60以上且在魔王之城见过加兰德），加兰德。

1447年9月，自动（女儿曾去过魔界），莉洁道别。

6.富豪克莱斯相关事件

前提是多多到市场和女仆酒店打工。

1445年4月，市场，认识克莱斯。

1445年10月，市场，克莱斯带女儿到他买下的店面。

1445年11月，街道，克莱斯带女儿参观他的船。

1447年4月，繁华街，克莱斯向女儿求婚。

1447年3月1日引发“按摩”事件

7.父亲事件

1440年圣诞节：夸奖她，父感+5；人要衣装，佛要金装嘛，父感-5；什么话也不说。

1447年3月1日引发“抱住吉普”事件

1442年欺负事件：去救她，父感+5；在一旁守护她就好。

1442年肖像画事件：说是旧识；叫她问吉普；沉默：父感-10

1444年圣诞节：仅“想成全孩子自己的愿望”一项影响父感+5。

十一、特殊道具

妖精之轮：见商店篇魔界商店追加事件，以猫眼石交换礼物获得。

玻璃舞鞋：要求魅力500以上，舞蹈课程必须毕业，历年收获祭中至少参加过一次舞蹈大会。1445年4月后自动触发。

传说的工具：要求感受500以上，艺术课程必须达到专家级，历年收获祭中至少参加过一次艺术祭。1445年4

月后至繁华街触发。

传说之鞭：要求魅力+气质500以上，知名度200以上。1446年4月后自动触发。

武神之剑：要求武术能力500以上，与父亲的好感度200以上；武术课程必须毕业。1446年4月后自动触发。

魔神之斧：要求魔化度90以上，到魔界酒店与老板谈话过，已触发魔界广场女儿被袭击事件（参考巴洛亚相关事件）。1446年4月后至魔界酒店与老板再次谈话触发。

龙之礼服：要求与利伊的好感度75以上，已触发一入龙之谷事件。触发条件见龙族王子利伊相关事件。

魔公主之礼服：要求与巴洛亚的好感度75以上。触发条件见魔族王子巴洛亚相关事件。

圣女的项链：要求魔化度150以上，与父亲的好感度300以上。1447年4月后自动触发。

十二、结局

当女儿18岁，游戏第8年结束（3月31日）后，就会进入结局。本作共有多达32种结局，由于日方没有公开全结局达成的上下限条件数据，中方代理也没有这方面的资料，而作为攻略仅仅提供一份能达成某结局的范本数据显然是无法让读者满意的，一时令笔者十分头疼……在此要特别感谢游侠创作室Aper的友情客串和技术支持，总之下面为大家奉上的是全部结局的完整上下限条件数据！

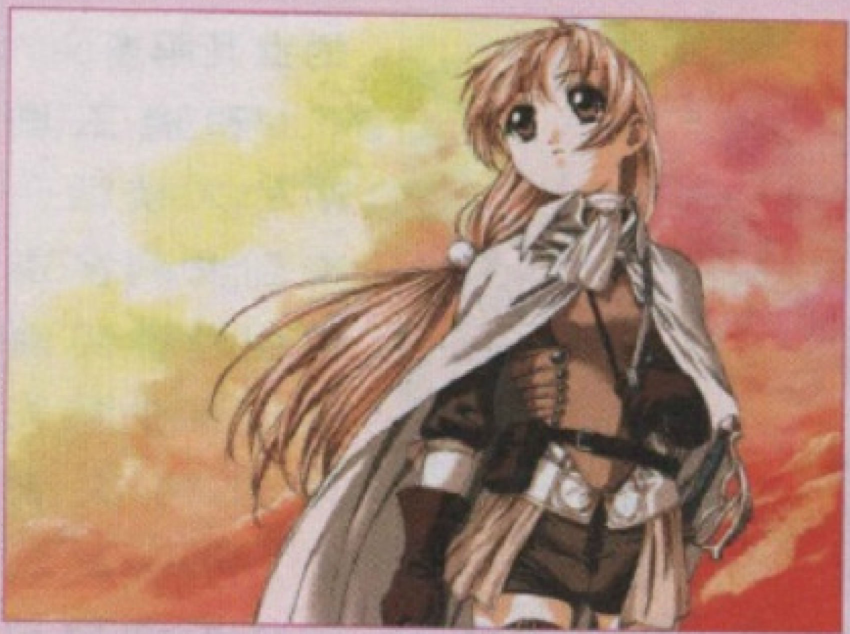
严格说来，下列条件中的大于、小于应为大于或等于、小于或等于。结局以下面列出的优先顺序触发，这也是为什么有些偏僻的结局很难出现的缘故，因为在出现之前被满足条件且优先级更高的结局拦截了。此外部分结局除了属性条件外，还有事件条件的要求。

结局1 公主

达成条件：体力任意，智力>450，魅力>500，自尊>450，道德>500，气质>700，感受任意，体贴>430，知名度>500，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度>75，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。必须触发与王子的相关事件；从来不到可疑的酒店打工。

结局2 人界的勇者

达成条件：体力>600，智力>500，魅力任意，自尊>420，道德>520，气质>350，感受任意，体贴任意，知名度>480，武术能力>700，魔法能力>600，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。



结局3 女王

达成条件：体力任意，智力>800，魅力>600，自尊>500，道德>500，气质>720，感受任意，体贴任意，知名度>720，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。从来不到可疑的酒店打工。

结局4 魔王

达成条件：体力>420，智力>480，魅力>500，自尊>500，道德任意，气质任意，感受>400，体贴任意，知名度任意，武术能力>500，魔法能力>600，魔化度>150，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局5 王宫魔法师

达成条件：体力>300，智力>620，魅力任意，自尊>500，道德>500，气质>500，感受任意，体贴任意，知名度>500，武术能力任意，魔法能力>700，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局6 和爸爸结婚

达成条件：体力任意，智力>420，魅力>500，自尊任意，道德<350，气质>440，感受>460，体贴>470，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度>300，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。必须在第8年3月1日引发“按摩”事件，该事件要求道德在349以下，且与父亲的好感度在150以上。

结局7 将军

达成条件：体力>600，智力>500，魅力任意，自尊>400，道德>400，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度>500，武术能力>700，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽<99，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局8 魔界的公主

达成条件：体力任意，智力>450，魅力>380，自尊>200，道德>120，气质>480，感受>390，体贴>380，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度>150，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度>75，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。必须触发与魔族王子的相关事件。

结局9 主教

达成条件：体力任意，智力>480，魅力>200，自尊>300，道德>750，气质>300，感受任意，体贴任意，知名度>480，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽<1，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。到教会打工5次以上；从来不到可疑的酒店打工。

结局10 伯爵夫人

达成条件：体力任意，智力>420，魅力>500，自尊任意，道德>430，气质>680，感受任意，体贴>400，知名度>400，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局11 大臣

达成条件：体力任意，智力>700，魅力>350，自尊>400，道德>350，气质任意，感受>300，体贴任意，知名度>450，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局12 和龙族王子结婚

达成条件：体力>400，智力任意，魅力>450，自尊>300，道德任意，气质任意，感受>400，体贴任意，知名度任意，武术能力>420，魔法能力任意，魔化度任意，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度>75，与吉普的好感度任意。必须触发与龙族王子的相关事件。

结局13 黑街的老大

达成条件：体力>400，智力>300，魅力任意，自尊>300，道德<99，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度任意，武术能力>450，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽>200，与父亲的好感度<49，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局14 国王的宠妃

达成条件：体力任意，智力任意，魅力>480，自尊<道德，道德<299，气质>350，感受任意，体贴任意，知名度>400，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度<124，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局15 司法官

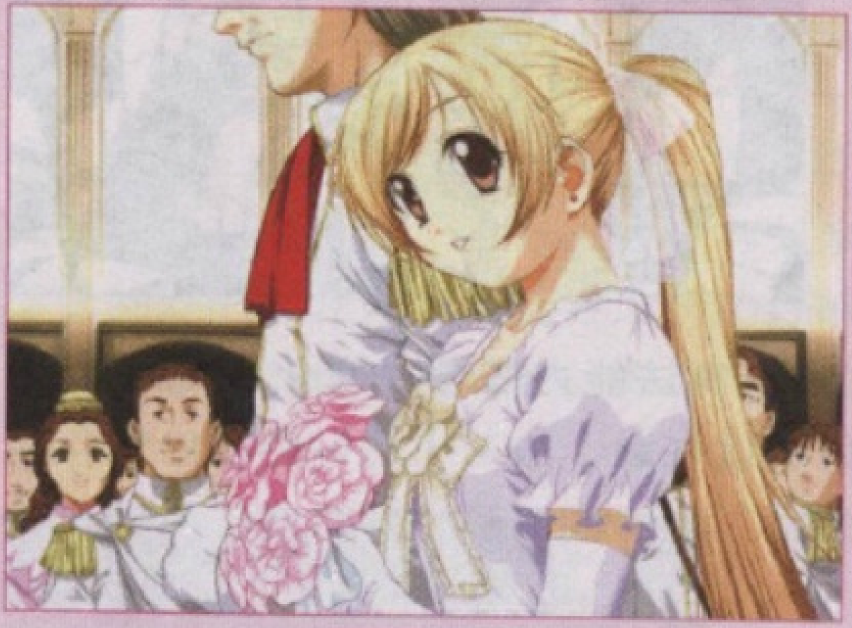
达成条件：体力任意，智力>520，魅力<自尊，自尊>500，道德>490，气质任意，感受<自尊，体贴任意，知名度>300，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽<50，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。从来不到可疑的酒店、赌场打工。

结局16 魔法师

达成条件：体力任意，智力>500，魅力任意，自尊>300，道德>100，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度>300，武术能力任意，魔法能力>650，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局17 和吉普结婚

达成条件：体力任意，智力任意，魅力任意，自尊>300，道德任意，气质任意，感受>500，体贴>500，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度>250。在第8年3月1日引发“抱住吉普”事件（与吉普好感度500以上）并非必要条件。



结局18 骑士夫人

达成条件：体力任意，智力任意，魅力>300，自尊>400，道德任意，气质>600，感受任意，体贴>200，知名度>300，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局19 公务员

达成条件：体力任意，智力>490，魅力<自尊，自尊>480，道德>300，气质任意，感受<自尊，体贴任意，知名度>300，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局20 富豪夫人

达成条件：体力任意，智力

>300，魅力>600，自尊任意，道德任意，气质任意，感受任意，体贴>400，知名度>300，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。必须触发与富豪克莱斯的相关事件。

结局21 和神秘商人结婚

达成条件：体力任意，智力>300，魅力>450，自尊<190，道德<190，气质>300，感受任意，体贴任意，知名度>200，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽>40，与父亲的好感度<150，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。金钱<99G，且必须触发“神秘商人的家”事件。

结局22 歌星

达成条件：体力>200，智力任意，魅力>600，自尊<魅力，道德任意，气质任意，感受>300，体贴任意，知名度>300，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。必须触发收获祭时以歌星出道亮相事件。

结局23 艺术家

达成条件：体力任意，智力>300，魅力任意，自尊>450，道德任意，气质任意，感受>700，体贴任意，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。艺术课程必须达到高级以上。

结局24 诈欺师

达成条件：体力任意，智力>400，魅力>250，自尊任意，道德<99，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度<299，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽>260，与父亲的好感度<75，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局25 修女

达成条件：体力任意，智力>300，魅力任意，自尊任意，道德>400，气质>200，感受任意，体贴任意，知名度>100，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽<50，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。到教会打工3次以上。

结局26 士兵

达成条件：体力>300，智力任意，魅力任意，自尊>100，道德<399，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度任意，武术能力>350，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局27 占卜师

达成条件：体力任意，智力>300，魅力任意，自尊任意，道德任意，气质

任意，感受>300，体贴任意，知名度任意，武术能力任意，魔法能力>350，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局28 女仆酒店的店长

达成条件：体力任意，智力任意，魅力>400，自尊任意，道德<魅力，气质任意，感受任意，体贴>100，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。到女仆酒店打工3次以上。

结局29 风尘女

达成条件：体力任意，智力任意，魅力>350，自尊>200，道德<200，气质>300，感受任意，体贴任意，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽>50，与父亲的好感度<99，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。到可疑的酒店打工3次以上。

结局30 平凡的结婚

达成条件：体力任意，智力任意，魅力>200，自尊任意，道德任意，气质任意，感受任意，体贴>400，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度<99，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局31 回到魔界

达成条件：体力任意，智力任意，魅力任意，自尊任意，道德任意，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度>90，罪孽任意，与父亲的好感度<199，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。

结局32 自由业

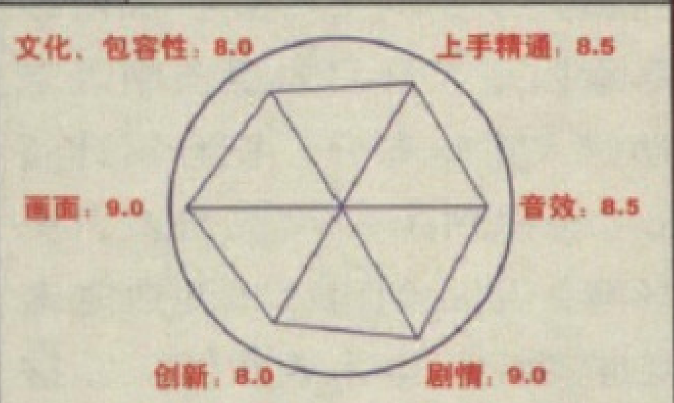
达成条件：体力任意，智力任意，魅力任意，自尊任意，道德任意，气质任意，感受任意，体贴任意，知名度任意，武术能力任意，魔法能力任意，魔化度任意，罪孽任意，与父亲的好感度任意，与王子的好感度任意，与魔界王子的好感度任意，与龙族王子的好感度任意，与吉普的好感度任意。P

神鬼寓言——失落之章

■贵州 yago
（本刊特约作者）

精品 总评 8.8

制作	Lionhead Studios
发行	MS Game Studios
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.69GB

《黑与白》制作者Peter Molyneux操刀开发的《神鬼寓言》去年9月由微软在XBOX主机上推出后引起较大反响，尽管PC玩家们垂涎三尺，但微软并未打算将《神鬼寓言》移植到PC，直到其资料片《失落之章》出山，PC玩家们才可一睹芳容。这款动作RPG以精致的画面和善恶路线的自由架构创造了一个丰富多采的魔幻世界，玩家可选择战士、弓箭手或法师三大职业，借助经验值学习系统培养出身兼多职业特长的英雄，其它RPG中常见的人物级别系统在本作中也被以技能为主的升级系统取代。主人公有年龄、婚姻、房产等个性设定，随着时间流逝其长相会发生明显变化，职业习惯和战斗伤疤也会对体形外貌造成影响，多种多样的轻量级谜题和小游戏也为玩家的冒险旅途增添了无穷乐趣。《失落之章》在原作《神鬼寓言》基础上增加了少许任务和新地图，与其说是资料片倒不如称其为强化版更合适，因此它更适合于PC玩家们体验这款XBOX上的经典名作。

操作键位

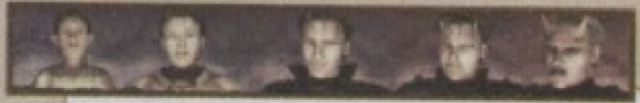
W、S、A、D：前进、后退、左转、右转	
鼠标左键：攻击	鼠标中键：格挡
鼠标右键：连击必杀/持弓拉弦时切换为FPS视角/非战斗时跑步	Tab：互动
Q：装备近战武器	E：装备远程武器
空格：锁定攻击目标	
Caps Lock（大写）键：切换潜行状态	
左Shift：吸取经验值光球/开启魔法快选菜单	
O：切换魔法	G：开启传送功能
M：开启地图提示	R：重置镜头视角
H：英雄正面特写	回车：切换游戏菜单
F1：使用1号互动热键	F2：使用2号互动热键
F3：使用3号互动热键	F4：开启物品菜单
F5：开启武器菜单	F6：开启魔法菜单
F7：开启服装菜单	F8：开启表情菜单
F9：开启任务菜单	F10：开启个人菜单
F11：开启日志菜单	F12：开启地图菜单
1~9：1~9号快捷键	PrintScreen：屏幕抓图

橡树谷 Oakvale

开始我们的主角还是个小孩子，与家人在橡树谷村过着无忧无虑的生活，这天正值姐姐特芮莎的生日，你必须挣足3个金币为她买件礼物。听完父亲大人要多行善事的教诲后开始闲逛，镇里总共有4个小任务可供测试你的人品。往右走有个小女孩上来哭诉丢失了玩具泰迪熊Rosie，希望你能帮助找回。来到镇子东头看到有个大男孩在抢一小孩手里的泰迪熊，要做善事就锄强扶弱，否则就帮着抢或把两孩子都揍一顿，得到泰迪熊后可选择是把它还给女孩还是拆烂破坏。自己家附近的农舍屋后有一对男女在偷情，那男子会出1枚金币请你别把这事告诉他的妻子，去告发是行善，接受贿赂算恶行，他的妻子在镇子南面的武器店门口；附近仓库里有个大人叫你帮他暂时照看一下库房，很快会有淘气小孩来劝你撬开库房里的木桶，如果要当好人就别理他的建议，也别动手打人。行善行恶都有机会得到奖励，但每做一件好事后可回父

善恶路线从童年就开始

强盗们把村子变成一片火海



30把银钥匙获得地点

01.了望点十字路口，砍倒荆棘后进入获得。
02.包尔斯顿南区服装店的2楼阳台上。
03.渔夫小溪水中有涟漪处用渔杆钓得。
04.公会森林的水塘中钓得。
05.巨木湖区北端的断桥旁拿到。
06.果园农场的水中钓到。
07.玫瑰小屋外花园中有块花草环围的新土，用铲子挖掘。
08.哈比人洞穴最深处救小孩那里，北面有圈蘑菇处可挖掘。
09.黑木湖区南面有根直立高耸的怪石，用弓弩射石头顶端的洞可得钥匙。
10.古代传送门区西侧有座桥，旁边水中有可垂钓的涟漪。
11.小暗屋区的恶魔之门旁有个水池，有涟漪处可钓到钥匙。
12.橡树谷村纪念墓地，完成幽灵海盗任务后在高举巨斧的英雄雕像下挖掘可得钥匙和斧头。
13.双刃营地区西南角可挖到。
14.巫木石林区，要求拼写名字的恶魔之门对面水中钓到。
15.巫木湖区最大的那片水域中钓到。
16.诺索村可供玩家购买的房子与隔壁房子之间的地方可挖到。
17.风车小丘区西部有座小农场，在较小的那块田地里挖掘。
18.风车小丘区磨房后一块明显的新土中挖到。
19.断头岗与雷霆决斗从崖上滚下后在旁边的积水中钓到。
20.格雷夫人卧室的大床上获得。
21.亡灵勇士诺斯特罗向你索要4件装备的地方，有座陵墓里的棺材中有钥匙。
22.前一把钥匙获得地点附近有块坟地可挖到另一把钥匙。
23.同上地区西面有条小河，河边可钓到钥匙。
24.去救母亲途中经过崖边道路，地图左侧砖路上有块土地可挖到钥匙。
25.虎克湾灯塔1楼的壁橱里。
26.失落海湾区需要30枚银钥匙的宝箱旁有座孤坟可挖到钥匙。
27.大墓地中索要银钥匙的恶魔之门旁有座断桥，桥边水中可钓到钥匙。
28.渔夫小溪参加钓鱼大赛，钓到超过40克的鱼拿去评比可得钥匙和冠军渔杆。
29.橡树谷村东南海岸参加踢小鸡比赛，得分在150到250之间可获得钥匙。
30.包尔斯顿南区学校教师需要你为他收集各种书，给他所有他要的书，开始会得到一顶法师帽，最后他会告诉你有个小孩拿了本书藏在衬衣里，要回这本书得到钥匙。

亲那里领取1枚金币。钱够了就到镇南酒馆外找长胡子商人买块巧克力，之后根据地图上闪烁的黄色圆图标向北寻找正在田间嬉戏的姐姐，随后突然来袭的盗贼们冲进村里烧杀抢劫，父亲惨死在屠刀下，母亲和姐姐也被掠走，危急关头一位英雄梅兹出现并救下主角，眼看年幼的主人公已家破人亡，只能把他带到英雄公会。

在英雄公会开始了新生活

英雄公会 Heroes'Guild

入住英雄公会后正打算过哈利·波特般的学徒生活，不料才大清早邻床的黑人女孩维斯蓓就叫醒你起来刻苦用功。先到处走走，把书架上能拿的书和纹身卡片全搜罗到手。根据地图上的绿色标志在公会里寻找交接分支任务的NPC。花园里有个师兄在吹嘘他是公会里跑得最快的学徒，如果50秒内跑到南面的恶魔之门再跑回来就能打破他的纪录并得到25金。东北方屋子里有位女厨需要5个苹果做馅饼，在近战格斗场和靶场之间的路边地上可拣到足够的苹果给她，奖励是一块草莓馅饼。到近战格斗场与会长交谈，他会先教你徒手搏击训练假人，击中7次后他会给你一根棍子让你再打7次，摧毁假人后学习按左Shift键吸收经验值光球。为进一步考验你，会长将交给你一个小任务：到公会森林里去消灭几只有害的甲虫。轻松完成返回后与会长对话将结束童年时代正式成为英雄公会的学徒。

清晨再次被维斯蓓闹醒后两人赛跑赶到近战格斗场，等在那里的会长发了一柄长铁剑给你，随后与维斯蓓比试，打败她后还要练习用鼠标中键格挡的技巧，维斯蓓的哥哥雷霆赶来嘲笑你，最后实战决斗中击败维斯蓓。暂时先别离开，片刻后有个穿黑衣的公会成员会跑来问你要不要参加晋级挑战赛，内容仍然是与维斯蓓决斗，如能以A+完美评分胜出可获一把铁武士刀作为奖励。接着去左边的弓箭场训练，拿上会长给的紫杉长弓学习对静止目标和移动目标的射击，最后是1分钟自由射击考核，结束后那名黑衣会员又来询问要不要参加晋级挑战，尽量以最大开弓力度击中最末排的移动假人可得高分，积分累计超过150分才能得到A+，奖品是威力更大的紫杉弩。最后到南面水池边的魔法训练场学习用闪电术攻击假人，按左Shift键可使鼠标左键变成魔法攻击热键，只要靠得足够近甚至不必按空格键锁定目标，完成考核后选择Play可不忙参加最终毕业考试。黑衣人又来提出晋级挑战，站到第1个假人旁边按下闪电不放，电链会瞬间摧毁3

与师姐过招

个假人，放手等假人复生时魔力也正好回复，用这个办法轻松拿到A+，奖励是魔力药剂和复活药剂各1瓶。

公会主楼前有个NPC要求你帮助

射杀屋顶上的麻雀，注意做这个任务会增加邪恶值。最后到地图室找会长提出毕业申请，考核是到公会森林去迎战自己的救命恩人梅兹。梅兹会先后要求你用3种攻击手段分别击中他7次，注意他会格挡和传真，但不会主动攻击，通过考核后回地图室获得英雄印章和更多药剂道具奖励。此时可站到绿色光坛上选择近战、弓箭、魔法3种职业方向加点提升相应属性。如果有需要，会长大人会通过印章向你千里传音，无论你身在何处按G键不放都能传真回英雄公会地图室，在这里可从地图台上接到来自大陆各地的任务委托，靠近按Tab键接下黄蜂威胁任务。

了望点 Lookout Point

刚出英雄公会就有村民来求救，跟着他到了望点西面的野餐区，消灭祸害村民的黄蜂后会杀出一只黄蜂女王，轻松解决它后完成任务。返回了望点路口时得知梅兹会在包尔斯顿镇里与你会合，路边看到有个流氓在欺负乞丐，如果要走善良路线帮乞丐，就对流氓作放屁表情。向北进入包尔斯顿镇，卫兵会暂时收缴你的武器，同时警告你不得乱拿不属于你的财产。此时玩家只能在镇南活动，与路上的小女孩对话后跟随她回家，其母会告诉你自己的儿子吃了毒蘑菇卧床不起，必须去找码头的巫婆求救。到码头与巫婆交谈得知尚需4枚蓝蘑菇才能配置解毒剂，以后到野营市场时可从商人那里花1500金买到第1枚蘑菇，而且他会告诉你另外两枚蘑菇的线索。在野餐区有位妇女无法大笑，用Giggle表情对她笑3次后即可解决她的烦恼，她会给你第2枚蘑菇。再到公会森林里去，有个叫Cyril的男子爱上了橡树谷的女子Myra，他请你帮助递交情书。Myra在橡树谷村的最东头，与之交谈可选择是否给予情书和是否称情书为自己所写，成人之美后拿到Myra的回信，返回公会森林交给Cyril得到第3枚蘑菇。第4枚蘑菇的线索在了望点十字路口，那里有两人声称丢失了魔法蘑菇，交谈中获得线索，到公会南面恶魔之门旁的水中钓到第4枚蘑菇。把4枚蘑菇送到巫婆处可换回戒毒剂，交给孩子母亲即可完成一桩善举，这个任务不要求时间，因此不妨留到后面做。

需银钥匙开启的宝箱

巫木湖区：生命值上限提升药剂，需5把。
哈比人洞穴：魔力经验值药剂，需5把。
黑木湖区：Arken之弩（攻击220带银质、穿刺和火焰强化），需15把。
小暗屋：锋利强化宝石，需10把。
巫木石林：回血强化宝石，需15把。
断头洞窟：回魔强化宝石，需15把。
格雷夫人卧室：Hiryu武士刀（攻击214带穿刺和火焰强化），需15把。
死亡之环：穿刺强化宝石，需10把。
虎克湾灯塔顶：慕伦巨斧（攻击240带穿刺强化），需15把。
公会桥边：慕伦巨锤（攻击270带穿刺强化和经验值加成），需20把。
大墓地过桥后：全套执政官铠甲（防御1109），需25把。
失落海湾：各种宝石和复仇者长剑（攻击285带火焰强化），需30把。

码头边的长椅上有个老头自称有女待嫁，如果你想和她的女儿见面就必须更换发型，老头会分3次给你发型、胡子和唇须的式样卡片，多跑几趟到南区理发师那里改成指定式样，最后回来老头却说只是想捉弄你而已，但这个任务结束时他会奖励一张火猴纹身卡片。半夜时在码头区还能看到一帮拳击手在聚会，与他们纹身的老大交谈，花50金可加入拳击竞赛，击败所有对手后就能赚到点零花钱。在酒馆门口找到梅兹，交谈中得知姐姐尚在人世，收到公会会长召唤后传真返回，见过女老师布莱尔·罗思后从地图台上接受果园农场任务，保护果园是善良任务，进攻果园是邪恶任务。接受任务时如选带有Boast的第2项就意味着选择自我挑战的方式完成这个任务，玩家要到公会大门外的红色台子上先行作出承诺，例如不穿盔甲或保证护送NPC毫发无伤等，如果完成任务后实现了这些承诺将获得加倍奖励，如果失败会被罚以重金。进入巨木森林会遇到维斯蓓冷嘲热讽，先走西北路口到渔夫小溪解救一名被黄蜂围困的渔夫，他会送你一根渔杆并教你怎么钓鱼，到水边有涟漪处钓一条金鱼给他，随后返回巨木森林根，据黄色图标指示继续赶路。保护果园农场要求阻挡强盗们夺走仓库里的3个箱子，消灭所有来犯强盗后还要迎战老对手维斯蓓。胜利后回到英雄公会接下护送商人的主线任务，以及斩杀哈比怪竞赛的分支任务。先去果园农场做后者，在了望点路口到南包尔斯顿之间会有个商人要求你护送他前往果园农场，这是个不断反复的小任务。到果园农场后与

梅兹老师也在帮忙打听姐姐下落

居然有30枚银钥匙才能开的宝箱

小黑师姐比赛限时杀哈比怪，利用连击获得必杀尽快砍倒怪物，获胜后维斯蓓只好悻悻而去。

前往黑木森林经过巨木隘口时会有强盗索要过路费，消灭他们并将强盗营劫掠一空。在黑木森林入口区与两位商人相见，没走两步又来一位被袭击的商人哀求加入队伍，带上他一道前进，进入新地区时先用Wait表情命令他们等待，清光敌人后再回来用Follow表情带他们走。一路战斗难度不小，小心最后加入的那位商人会变异成狼人攻击。在黑木堰遇到的土巨魔将是旅途中的最大挑战，取胜关键是绕圈游击让它投掷的石头落空，看准机会靠近后砍一刀又跑开。过了这关就到了目的地野营市场，跟着两个商人跑过桥就OK。

橡树谷 Oakvale

老会长发来通知，梅兹有了你姐姐的消息，要你前往故乡橡树谷会面。从野营市场往前走一段就到了橡树谷，进村后见到当年丢失泰迪熊的小女孩，不过人家现在已长成大姑娘了。梅兹透露双刃匪帮的强盗头子身边有位女预言家，也许她能告诉你姐姐的下落。到村里东南海边，有个主办踢小鸡大赛的村民要求你帮助他赶走捣乱的幽灵，到海边与幽灵谈话得知这位生前兼职海盗的渔夫希望你把他埋藏的财宝挖出来转交给他妻子。到村子西南的海滩，在紧贴码头左侧的水边可挖到500金，海盗的妻子就在码头另一侧，把500金给她然后回去交差，作为报答幽灵海盗告诉你在村东北的墓园纪念区有座高举大斧的英雄雕像，在雕像下挖掘可得到黑石巨斧（攻击力120）。回到英雄公会地图室接下双刃匪帮营地任务，回到橡树谷从海滩边山洞来到崖顶通道地区，这里需要不被觉察地潜入营地大门。最好的办法是先被发现并干掉门外3个卫兵，之后迅速跑到大门外巨石后藏匿，片刻后会有另外3人出来巡逻，等他们走远溜进大门即可。进入荒废小径后偷听到只需穿上全套盗贼服装就不会被盘问，在沿途箱子中可得总共5件盗贼装。换上盗贼装进入双刃营地果然通行无阻，但再进里面的近卫营地需要一张通行证，到篝火旁找游戏大师玩迷你游戏，击败他可得到通行证，或从旁边盗贼那里花1000金买。

在近卫营地到南端囚笼处看到两名被关押的女子，砍倒旁边的盗贼头目拿到钥匙释放她们逃跑，混乱中盗贼们打开了主营大门，进去开始与双刃匪帮老大决战。这位手持双巨剑的Boss无法用格挡招架，你只能用跑动避开他的攻击，小心决斗场周围的强盗会在你靠近时攻击你。当这家伙双剑插入土中时会有很长一段时间无法动弹，这就是你进攻的机会，用这个办法耐心游击就能获胜。匪帮的盲眼女预言家出现，原来这就是你一直在寻找的姐姐，姐姐述说离别后的经历并发功激活了主角体内的英雄血统潜力。如果杀死被击败的双刃老大会增加邪恶值，不过旁边那些渴望看杀人的强盗倒是可砍了，离开主营后完成任务，传送回公会，在梅兹房间内与其交谈，他要求你前往巫木森林帮助寻找一位考古学家朋友。

幽灵海盗的遗产在此处挖掘

与双刃老大的较量

藏宝图和刺客

藏宝图是个恶搞味道很浓的隐藏武器任务，玩家要先收集6张藏宝图，然后才能去果园农场发掘出一口攻击力为100的平底锅，如果还没有收齐藏宝图就去挖掘，得到的平底锅攻击力会变成0。完成分支任务赏金追捕后获得第1号藏宝图；完成分支任务失踪商人后获得2号藏宝图；完成分支任务消灭刺客后可得到3号藏宝图；诺索村门口有箭术比赛，参加并获得220分以上可得到4号藏宝图，杀了比赛主持人也能拿到；果园农场东侧路边有个箱子里可得到5号藏宝图；6号藏宝图在风车小丘区的磨房屋后箱子内。得到全部藏宝图后返回果园农场，在最南端屋子旁有盏路灯，在路灯下挖掘可得到平底锅，而且它还有9个强化宝石槽！

完成诺索村解围任务后强盗们会派5名刺客来暗杀你，这5名刺客都在特定地点反复刷新，玩家只需依次杀过一遍就能完成任务。第1名刺客在巫木森林的传送门区，从传真门出来后一直往北走，快离开的出口旁有条小路向下通往魔法聚焦台，进去等一会儿刺客就会出现；第2名刺客在诺索村外北面右侧的岔路内；第3名刺客在监狱小径的码头边等着你；第4名刺客在风车小丘区，只要你登上磨房2楼他就会出现；第5名刺客在虎克湾山坡上的吊钟那里。全部解决后可自动得到任务奖励3号藏宝图。

布偶和小游戏

第1次到包尔斯顿南区酒吧时可与游戏大师玩猜扑克牌配对小游戏，如果获胜成绩少于25秒会有个小孩跑来送你一个布莱尔的布偶，收集布偶任务也从此开始。《失落之章》中总共有7个需要收集的布偶，但主人公自己的布偶不算数。在橡树谷村酒吧里玩弹硬币游戏，玩家要在12次弹击打之内将硬币打入桌子对面的白色圆圈中，4局总弹击次数不多于10次可得到维斯蓓布偶；在双刃营地里玩记忆游戏，玩家必须迅速点出第2次揭开盖子后桌上多出的新东西，5局累计时间不超过25秒可获双刃布偶；在诺索村酒吧玩选牌游戏，玩家必须在7局内按照从小到大的顺序依次点击翻出的扑克牌，25秒胜出可得主角母亲布偶；在包尔斯顿北区商人那里可买到雷霆布偶；在虎克湾酒吧里玩推硬币，连续推4枚硬币滑到分数框中，所得分数累加超过30分可得梅兹布偶；在雪峰村酒吧玩的也是弹硬币游戏，低于10次得赛斯布偶。凑齐7个布偶后去包尔斯顿南区找开始的那个小孩交任务可换回杰克布偶作为纪念。在可携带武器的村庄内，玩家施放时间缓慢术后再与游戏大师对话开始游戏，这样你就再也不用担心时间限制了。

来试试看拔得起石中剑吗?

呜哇，我拔出来了!

巫木森林 Witchwood

出发前到地图室接下哈比人洞穴任务和拯救商人任务，还有个商人屠杀任务是邪恶路线的。先传送到巨木古门区，在玫瑰小屋有位老奶奶会拜托你去哈比人洞穴拯救她的孙子，此处可无限刷银钥匙，建议刷够后再进屋接任务。拿到老奶奶给的钥匙后前往巨木洞穴，那里有很多哈比人，消灭他们后在最深处的山洞里找到被小妖精囚禁的孩子，要救人必须先打倒小妖精，这个Boss可在空中飞行，还能不断召唤哈比人围攻你，如果没有强大的远程攻击手段要打败它还真不太容易。救出孩子后让他跟随你，如果不愿恋战可一路狂奔出洞，到玫瑰小屋交差完事。接下来传真到双刃营地解救3名被强盗挟持的商人，双刃营地有一名人质，近卫营地有两名人质，与人质对话后会出现更多强盗，把他们安全护送到通往荒废小径的入口才算大功告成，如果实力不够可在双刃营地招募一名保镖协同作战。

利用传送门抵达巫木古门区，转弯那里要迎战石巨魔，冲近砍两刀加跑动战术可解决它。来到巫木石林后路右边有扇恶魔之门，如果能拼出它的真名门才会开，在北面有4根石柱，对其攻击依次敲打出“HITS”4个字母即可进入恶魔之门。考古学家果然躲在里面的巫木洞穴中，他告诉你有个叫杰克的家伙也在调查古代神剑的事。巫木石林东北通向光明神庙，那里的小坡上有不少村民在围观一柄石中剑，如果主角近战系的三大参数——力量、生命和强壮全满就可拔出这柄攻击力198的宝剑，还有一个办法是第1次来拔失败后去修炼，等到力量提高5级，生命提高2级，强壮提高3级后再来就可拔起。

诺索村 Knothole Glade

回到公会地图室，会长告知诺索村遭到来历不明的白色狼人攻击。接下任务后重返巫木古门，进入巫木石林后有位村民跑上前来要你去救他的妻子。跟随他来到拼名字的石柱那里，遭到狼人和强盗的联合伏击，路上的两名卫兵会跑来援手，消灭所有敌人后在路边找到村民，盘问得知他被威胁前来诱你入伏。继续赶路到达诺索村却发现村子大门紧闭，干掉门外出现的4只狼人后卫兵才敢打开大门放你进去，村长告诉你一只白色狼人领导了这次袭击，如果能消灭它就可解除危机。说话间白色狼人已扑进村子，格斗中击中它10次后这家伙会逃之夭夭。村长又说村里曾有位猎手擅长捕杀狼人，不过他已去世，去找他的妻子也许能得到一些帮助。走到村子南端又会遇上白色狼人，再次击中它10次将其赶走。猎手的妻子出现说出真相，原来这只白狼人就是那位猎手，他在最后一次捕猎中被狼人咬伤就变成这个样子。猎手妻子给出一枚银质宝石，将它镶嵌在有空槽的武器上并装备在手，在村里搜寻白狼并再次击中它5次将其赶跑。最后村长要求你到巫木湖区去一劳永逸地解决这只怪物，白狼的动作非常敏捷，而且它会不断召唤其他狼人来助战，多带些加血药剂耐心与其缠斗最后一定能取它首级。将白狼首级带给村长交差，从村长手里得到姐姐从公会寄来的信和书，阅读后了解到自己的家族居然与传说中可统治世界的神剑Aeons有关联。

竞技场 Arena

在公会地图室接下竞技场任务，经巫木湖的三岔路口来到竞技场大门，与门边左侧守卫对话即可选择进入。建议在对自己实力没有足够信心之前最好别做这个任务，先跑跑分支

我是无敌平底锅鸡公裸奔超人

任务或找个刷怪的地方好好练一练。在休息室里可向商人购买补血和复活药剂，片刻后卫兵来报场上选手挂了，和比赛场入口的卫兵对话就可上场了。竞技场大战共有8局，每局有不同种族怪物登场，经过几轮持续作战将它们全部消灭后可选择继续下一局或退出。第1、2局的怪物是黄蜂与哈比人，从第3局开始维斯蓓出现与

你并肩合作。第3局是狼人，第4局是僵尸，第5局是盗贼，战斗要点是先解决远程兵种，同时要小心别被维斯蓓抛出的炸雷误伤。第6局是对付两只土巨魔，第7局是两只石巨魔，利用跑动躲开它们的投掷物，解决掉一个后就好办多了。第8局要迎战蝎子精Arachanox，尽量避开正面冲撞，等它驻足准备发射潜地荆刺时立刻上前攻击或用弓箭射其头部，随后马上跑动闪避追踪而来的潜地荆刺，打到最后蝎子精会潜入地下并召唤小蝎子助战，而且它发飙冲刺的频率也越来越高，利用维斯蓓与其纠缠的机会施展攻击，最终将它击倒。

大赛还没有结束，身为嘉宾的杰克提出要你与维斯蓓比试一下，这回的师姐变得厉害多了，与她动手时特别要注意闪开Rush攻击和炸雷，这两样都是无法格挡的，因此

与美丽的格雷夫人交往

最好的取胜战术是游击战。击败维斯蓓后要选择是否杀掉她，如果不杀就直接从小门离开。没想到迎接你的居然是包尔斯顿镇长、远近闻名的美女格雷夫人，她被你的勇敢所打动，因此很想与阁下开始那么一段感情，从此之后你就可自由进出包尔斯顿镇北区了。拿到竞技场冠军奖章后才出门就有个小强盗来送口信，姐姐特芮莎想在野营市场旁的小暗屋与你见面。

墓地小径
The Graveyard Path

来到小暗屋见到姐姐，得知杰克就是当年的杀父仇人，母亲现在仍被他囚禁在Bargate监狱，梅兹的考古学家朋友知道一条通向监狱的秘道，也许可救出母亲。回到公会地图室取得包尔斯顿监狱任务卡片，同时把失踪商人和诺索村解围两个分支任务也接了。先到橡树谷村，走到荒废小径后遇到商人求救自己被困的兄弟。从小径东头一直杀到西端即可救出人质，不过会有更多敌人出现挡路，带着人质杀回东头后完成任务，奖励是2号藏宝图。接着传送去诺索村，发现这里已被强盗们包围，原来村里卫兵抓住了强盗头子，进村后村长希望你消灭围攻的强盗。与看守大门的卫兵对话让他开门，大门一开强盗们就会涌入，这帮家伙甚至会冲到关押强盗头子的地点，混战中既不能让囚犯跑了也不能乱砍伤到他，消灭所有入侵的强盗后完成任务。村口有个射箭比赛，参加后如果能拿到220分以上可得到4号藏宝图。

也很多宝箱不需要银钥匙

穿过包尔斯顿北区，监狱区桥头的卫兵告知杰克的手下劫走了考古学家，赶紧带着两卫兵一路追过去，在路边山上箱子里可拿到乌木弓，当心这里登场的恶魔战士和法师实力非凡。进入风车小丘后消灭地图上所有敌人才能消除通向绞架森林路口的红色结界，沿途遇到的卫兵都可加入你的队伍——如果你能及时救下他们的话。绞架森林路上会遭遇石巨魔，砍翻后冲到监狱小径，码头上不断出现大堆怪物，与卫兵们稳步推进将它们全部消灭，考古学家获救后告诉你在僵尸墓园有条秘道可通向Bargate监狱。穿过断头岗抵达墓地，坟场大门紧闭，到旁边守墓人住所外可偷听到守墓人告诉朋友自己挖到了一件好古董。进屋对

恋爱结婚

结婚的首要条件是已购置房子，找准你中意的对象后先用Flirt、Sexy Hero Pose等表情与其互动，还有一种方法是靠近对方施放加血魔法，对方头上的红心越来越大就表示对你好感增加。当然光靠这些嘴皮子功夫不够，你还要不断送礼物和宝石给对方，越贵重效果越好，最后献上结婚戒指，对方如果接受求婚就会在头上浮现出一个金色圆环图标，这就是你配偶的标志。注意与格雷夫人结婚之前如果已娶了其他女子，那么无论如何格雷夫人都不会和你谈婚论嫁了。另一方面通过对配偶拳打脚踢则最终可导致离婚，但在公共场合或警卫面前殴打配偶会被罚款，声望也会下降，不过躲在包尔斯顿镇长卧室里殴打格雷夫人并不降声望，因为系统设定她是邪恶角色。格雷夫人通常只在晚上和凌晨出现在卧室，此时跟她调情可有更多互动效果。此外你还可重婚，甚至与同性结婚，发挥一下想象力，把整个包尔斯顿镇的居民都变成你的配偶应该是个不错的计划，嘿嘿，伟大的恶搞永无止境……

话要求守墓人打开坟场大门，带着他直奔最左侧黄色图标指示的墓室，里面埋葬的古代勇士诺斯特罗希望你帮助找到他的4件装备，否则他不会帮你开启秘道门。离开墓室到地图上4个绿点处寻找，在旁边墓室里找到盔甲，小桥下水中闪荧光的地方可用渔杆钓起盾牌，前面墓室旁的坟地中也有个地方在闪荧光，用铲子

斩杀僵尸开通传送门

挖掘可得到宝剑，最后回到守墓人住所从壁炉旁拿取头盔。

诺斯特罗心满意足后让北部的恶魔之门放你进入墓地小径，这里仍然沿途有无数僵尸破土而出，如果不赶时间倒可好好练练级。击倒看门的僵尸头目后来到死亡之环，踩到圆台中央的绿色光束后会有大量僵尸出现，等待它们登上圆台时才可攻击，干掉8名僵尸可点亮圆台外围的8盏亡灵之灯，接下来还要杀死3名僵尸王点亮中间的3盏亡灵之灯，胜利后墓穴门会打开，里面就是通向Bargate监狱的秘道。

拯救母亲
Rescue Scarlet Robe

一路且战且走穿过幽暗弯曲的地下通道，在崖边小路的尽头打倒围攻的僵尸王后开门进入又一段地下通道，里面的敌人变成了人类，通过后来到监狱审讯室见到自己的母亲Scarlet Robe。拉动旁边的开关开启囚室门，与母亲沿原路逃跑，离开地下通道后立刻被杰克等人包围，母子双双被擒。我们的英雄也被投进监狱，唯一逃跑的机会是每隔一年狱中举办的跑步比赛，如果拿到第1名可获准到监狱长屋中听他朗诵蹩脚诗歌，在限定时间内必须轻手轻脚溜到房间另一边的公告板上查看密码，然后摸回来开启书桌上3本带密码锁日记中间的那本，取得牢门钥匙。如果动作太大、选错日记或时间结束都算失败，而你也将在牢中再度过一年。

拿到钥匙被押回牢房，晚上打开门逃跑，对面囚室里有根木棍，把狱友们也全都放出来，大家冲出去先直奔东北角的台阶，上去后闯入兵营内，正对门的箱子里装着你当年的全部家当，四周的箱子里是一套卫兵制服，喜欢潜入型的玩家可换上混出去，不过如果你对自己有信心也不妨把整座监狱杀个鸡犬不留。最后回审讯室带上母亲再次逃跑，闯到有巨大圆形水池的墓室即开始与水怪Kraken决战。这只章鱼会先潜入水中只露出4只触角攻击，绕水池边跑，等触角在身后落下时扭头砍断，

呜呜，本英雄年事已高

在光明神庙捐款买年龄

剪除4只触角后它会浮出水面，用弓箭射头部，注意避开它喷出的绿光。当Kraken血下一半后它会再次潜入水中故伎重施，这次要砍它的触角需要多来几刀，最后又逼它浮出水面，这次可彻底打败它。救出母亲后获悉杰克目

刷钱刷钥匙刷青春

游戏中有两种存盘方式，一种是正常的World Save模式，一种是执行任务中的Hero Save模式。Hero Save只能存储角色属性，不能保留角色所在地点位置，但利用Hero Save的特殊功能我们可把游戏里各种有数量概念的物品无限复制。银钥匙是游戏中最热门的抢手货，不过即使拿到全部30把银钥匙也不够开所有的宝箱，这里有个办法可炒出无限数量的银钥匙——接下哈比人洞穴任务后需要先到玫瑰小屋去找老奶奶，建议你进入玫瑰小屋区后不要进老奶奶所在的房间，直接到屋外西侧的新土中挖掘银钥匙，另外屋后箱子里有500金，注意尽量别砍荆棘，否则会增加邪恶值。得手之后用Hero Save存盘，然后提取这个进度，你会发现还可再挖银钥匙和拿500金，但之前拿到的银钥匙和500金并没有从你身上消失，剩下要做的事就是反复继续，这么做有时会导致游戏速度变慢，因此别太贪心，凑足开启全部宝箱所需的180枚银钥匙就差不多了。

出来跑江湖当然是钱字第一，初期手头相当拮据，怎么办？炒房地产！通常在主线任务中打败Boss后都会得到一些战利品，例如黄蜂女王的头、竞技场冠军的奖章等，先不要把它们卖给商店。到包尔斯顿南区去买下学校旁边的房子，然后用拳头将门打烂，因为是自家房产警卫不会管，在楼梯下面的墙上有个装饰画框，把最值钱的战利品放上去，然后出门卖掉房子，这时的价钱是房价加上战利品的价格，卖掉后立刻从打烂的门进屋拿走战利品，接着再把房子买下来，你要付的钱仅仅是房价。重复这个循环很快就能暴富，其中关键因素是战利品的价值，它直接决定了你财富增加的速度。有了这个办法，包尔斯顿北区商店里那柄价值69 825金的孤独之剑（攻击314带回血、火焰和锋利强化）对你来说就不再是梦，这柄蛇形剑可是游戏中攻击力最高的至尊之剑。

闯荡江湖好不容易功成名就却发现自己已日渐衰老，那种感觉还真不是滋味，前往巫木石林附近的光明神庙（Temple of Avo），或远古传送门附近的黑暗圣殿（Chapel of Skorm）进行祭献可减少自己的岁数。在光明神庙捐赠巨额金钱可降低年龄，捐赠超过48 000金会得到圣提纳斯狼牙棒（攻击255带银质穿刺强化），不断捐就可不断减。黑暗圣殿所需的祭献是杀人，把双刃营地或光明神庙招募的保镖带到那里于午夜11点整杀死，12点整时再杀一人即可得到游戏中最强的远程武器天神长弓（攻击264带闪电锋利强化），持续在黑暗圣殿献祭活人就能变得年轻，但邪恶值会暴涨，相比之下还是光明神庙要方便得多。

前尚不知取得神剑还需要一把钥匙，钥匙就藏在虎克湾的修道院中，惟有带母亲家族血统的英雄才能感知它的具体位置，接下来的任务是去黑木森林激活可通向虎克湾的传送门。

格雷夫人 Lady Grey

到这里你年纪也不算小了，好像也该考虑终身大事了，想起格雷夫人不由得回到包尔斯顿北区，走右边岔路在真长宅邸外可见到她，攀谈之后她向你索要浪漫礼物。到北区路口的商店买枝黑玫瑰送她，格雷夫人还会提出要你购置房产才能考虑婚事，拿出手上积蓄在包尔斯顿南区西北端或诺索村南部买下一座空房，再回来她又要求你帮忙寻找遗失的项链。到南区大门旁的商人那里买把铲子，去橡树村海滩，岸边有两艘倒置小船，在两船之间使用铲子挖掘即可找到项链，回来交命美女老大还是不满足。原来雷霆也在追求她，格雷夫人想看两位英雄来场决斗，抹把汗来到包尔斯顿监狱，雷霆在桥头挑衅后约定到断头岗决战。雷霆的近战和闪电魔法都厉害，近战斩杀无法格挡，打不了两下就放闪电，所以如果看他站起来就要赶紧往远处跑，用弓箭射。打他血下一半后两人会滚下山崖，再打掉他3/4的血后雷霆逃进断头洞窟中，追进去将他彻底击败获得头盔。出洞与恶魔之门对话后开启离开的出口，返回包尔斯顿北，这次高傲的格雷夫人终于答应嫁给主角。

包尔斯顿北区西北角出口的囚笼里有个男子在喊救命，他指控格雷夫人杀死自己的亲姐姐Amanda并窃取了镇长职位，注意只有在与格雷夫人结婚前才能接到这个任务。为证实此事可到野外市集去找一位名叫Rhodri的男子。农夫Rhodri原来曾是格雷夫人姐姐的恋人，格雷夫人因为两人身份悬殊而百般阻挠最后痛下杀手，Rhodri建议你小暗屋附近的马厩去晃3下油灯可能会引来Amanda的灵魂。马厩就在进小暗屋区的入口旁，把油灯拖到快捷键上连按6次后Amanda的灵魂果然出现在小暗屋外，追踪到地窖后从Amanda尸骸旁拿到控诉信。这时格雷夫人也悄然而至，你现在要选择隐瞒真相还是揭发她，如果隐瞒真相仍然可与之结婚，如果揭发就到包尔斯顿北找入口处的警长将此事公诸于众，格雷夫人逃之夭夭，最后你还能选择是否出任镇长。一旦决定揭发格雷夫人会自动取消求婚系列任务，因此最好等击败雷霆后再来做，如果婚后再来寻找幽灵和控诉信，格雷夫人会自动拿走控诉信。

格雷夫人要的项链在此处挖掘

格雷夫人变成了我老婆

恶魔之门

地区	开门条件	奖励
英雄公会	门前点亮油灯	生命值上限提升药剂、纹身卡片和书
巨木隘口	门前吃掉10只小鸡或杀4人	威卢之槌（攻击120）
玫瑰小屋	送巧克力或红玫瑰给门	全套光明法师袍
巨木洞穴	到门前时有最少14连击状态	连击短刀（攻击165）
黑木沼泽	消灭召唤出的所有哈比人	全套黑暗法师袍
野外集市	狂吃食物增肥到过度肥胖	魔力值上限提升药剂
小暗屋	已与格雷夫人结婚	罗诺克之斧（攻击165）
荒废小径	门前更换光明板甲、黑暗法师袍和盗贼装3套衣服	玩偶大师之杖（攻击135）
巫木石林	在北面石柱拼出HITS	考古学家和装有回血强化宝石的宝箱
诺索村外	用弓弩对门造成足够伤害	生命值上限提升药剂
僵尸墓园	帮助诺斯特罗收集4件装备	通过
断头岗	打败雷霆后与其对话	通过
吹牛擂台	根据剧情需要与其对话	通过
大墓地	把身上全部银钥匙给门	掠夺者重剑（攻击285）
黑木妓院	与妓院姑娘们亲热累计10次	皮条之帽

虎克湾 Hook Coast

返回公会查看地图台可接到更多分支任务，黑木森林骚乱和赏金追捕都是正义路线的，营救强盗间谍是邪恶路线。从了望点走巨木森林会遇到赏金追捕任务中求助的村民，强盗们听说有英雄插手随即将两名人质分别带往渔夫小溪和巨木湖关押，先到渔夫小溪营救，小心别让让人质在混战中被杀，到巨木湖后不要急于靠近人质，用弓弩射倒看守的强盗可保证人质不被撕票。完成此任务可获1号藏宝图。来到黑木森林湖区调查骚乱，公会导师布莱尔·罗思也来，她需要你帮助消灭这里的恶魔怪已接近出现怪异的神龛。清场后布莱尔发现有异界传送门出现在神龛里，

恶魔们就是通过它来到这个世界，她决定施法将传送门关闭，但需要你提供保护。湖区会涌出很多恶魔怪攻击布莱尔，必须保护她在施法完毕前不被杀死。完成这个任务后继续赶路来到古代传送门区，围绕传送台四周冒出很多僵尸王，通过打倒它们可开启传送门。来到虎克湾要做的第1件事是把武器收起，修道院遗址前有一道红色结界无法穿越，此时母亲通过英雄印章告诉你到英雄公会的梅兹房间中去找她。回去后发现母亲又被抓走，梅兹的房间里有一本书，上面记载了破解修道院结界的方法，但书上文字太过深奥，大概只有会长才能翻译。跑回地图室与会长交谈可选择是否阻止杰克拿到钥匙，选择是，将暂时不能执行分支任务。再次传回虎克湾，会长成功破解了结界，进去居然看到梅兹在施法，旁边是被束缚的姐姐。姐姐揭露梅兹和杰克是一伙，随后杰克现身将主角封住并命令梅兹加快进度，杰克拿到钥匙离开后姐姐勉力施法解除了主角的禁锢，于是开始与昔日的恩人决斗。梅兹的近距离闪电和火环魔法威力恐怖，他一旦连续受创就会传送到很远的地方，然后向你发射魔爆弹，根据地图上的黄色图标指示追上他继续缠斗，当梅兹躲入灯塔时砸开门就可进去，经过漫长较量后梅兹终于被击倒，因为期望不死而投靠杰克的他没想到自己这么快就走完了生命之路。

与恶魔战士狭路相逢

回到英雄公会，会长告知杰克已在着手激活大陆上的4座古代魔法聚焦台，进传送门直接来到巫木森林，布莱尔也在这里加入队伍，沿途有大批恶魔战士和法师阻拦，无论如何赶时间杰克都会成功开启第1座聚焦台，紧接着又赶到巨木湖、哈比人洞穴深处和绞架森林，但阻止行动全都失败了，杰克甚至趁机偷袭了英雄公会。传回已是一片火海的公会，在图书馆里找到重伤的会长，获悉杰克带走了母亲和姐姐，如果他用她们的血祭祀后获得神剑，整个世界都可能被毁灭。会长身边有扇小门，进去后来到公会洞穴，路边有把长弓可拿，如果手上的更好就不用了。

在宿命之室中杰克先杀死了主角母亲，他正要对姐姐下毒手时主角赶到。开始杰克躲在中央结界中，先解决外面的小鬼后结界会自动打开，杰克出来后努力贴近他战斗，唯一能有效命中他的是连击后的右键必杀，他如果还手你一般很难躲开，最理想的方式是格挡姿态下的快速翻滚。如果与杰克拉开距离你会很惨，连续不断的大扇面爆炎群打得你几乎没法站起来。当血降到一半后杰克会跑到台子中央升到空中，同时室内外圈冒出数根犬牙状石柱，杰克将不断发射威力巨大的爆炎群，此时只能借助奔跑或石柱躲避，抽空用魔法或弓弩射击悬在空中的杰克。最后杰克还会不断召唤出几只小鬼来围攻你，如果与它们陷入混战迟早会在爆炎法术中倒下，这时魔法师的优势才显露出来，一个时间缓慢术就能从容应对，专修近战的主角只能用弓弩慢慢消耗杰克的生命值，口袋里有什么宝物全都放开用吧。打倒杰克后要选择是否杀死姐姐以铸就Aeons神剑，如果选不，就要靠近屋中的魔法漩涡把神剑丢进去销毁。结束这个主线任务后得到杰克的面具。

有诸多要求的恶魔之门

极北废墟
Northern Wastes

一年的时间过去了，主角正在橡树谷村纪念母亲时，英雄公会会长发来通知，公会派往极北废墟的智者赛斯突然发来求救信息。传回地图室，出大门在外面的吹牛擂台上看到赛斯的魔法影像，他诉说极北废墟出现大批来历不明的召唤者怪物祸害人间，现急需得力英雄前往增援。主角需要先到擂台旁的恶魔之门中取得火焰之心才能登上前往极北废墟的溺亡之舟，与恶魔之门交谈后凭杰克的面具得以进入，密室中发现5位旧帝国时代的预言大师都被困在这里，要拿火焰之心必须在日月盘游戏中连胜5轮把他们全部救出。所谓日月盘游戏就是8×8格棋盘中混杂着太阳和月亮两种图标，主角踩过的图标就会变成另一种，取胜标准是把整张棋盘全变成太阳，如果全变成月亮会导致预言大师死亡。这款游戏看似复杂其实很简单，很多时候回踩一脚就能解决大问题。轮比赛都有限定时间，越到后面时间会越短。

得到火焰之心离开恶魔之门后，如果前面没有杀死姐姐而且你头上已有了天使光环，公会会长将提到英雄

我可是有光环的正派人耶

华丽的行头引来了蝴蝶

我的造型是不是很威猛？

公会有一把镇会宝剑，可能在梅兹房中会有线索。到梅兹房中翻阅所有书架找到4份资料，下楼来到花园中的4座英雄灵柩前仔细看，其中有一座灵柩是空的，调查这座灵柩的墓碑即可得到善良路线神剑——Avo之泪，此剑属性与邪派神剑Aeons完全一样，攻击都是230。回地图室发现有新分支任务赎金受害者，立刻赶到诺索村，村长小儿子被强盗们绑架到巫木石林的洞穴中，村长委托你前去营救。正要出发时，村长的大儿子上前要你把被绑架的孩子救回来后交给他，他会在村外恶魔之门路口对面等你交人。被绑架的小孩子就关在拼写名字的恶魔之门洞窟中，盗贼头子会向你索要7000赎金，砍翻他后带上小孩一路杀回诺索村，最后交到村长手里时顺便揭发其长子的阴谋可获更多善良值。

现在去虎克湾，爬到灯塔顶层放置火焰之心，布莱尔也赶来帮忙。突然出现的召唤者部队发射魔法轰击灯塔，必须赶在敌人摧毁灯塔之前消灭所有发射魔法的召唤者。保住灯塔后不久溺亡之舟出现，搭载主角前往极北废墟。上岸后赛斯的幻影让你到雪峰村去找他，在上山路口旁的箱子里可拿取圣战士头盔，山顶有只冰巨魔在等着你，它的远近攻击都比土和石巨魔厉害多了，对付它最好的办法是时间缓慢术加狂剁。按照黄色图标指示到达执政官祭台与传真过来的布莱尔会合，她把祭台上的符文抄写下来带回公会中研究。从旁边小道进入雪峰村，赛斯需要启动雪峰祭坛调查召唤者背后的黑手，为此你需要到大墓地去寻找4份篆刻在石板上的符文。

辗转来到大墓地，守卫会开门放你进去，看到闪烁荧光的坟墓或地面都要挖掘，地图上的绿点也为你提供了最好的挖掘参照位置。在最南端有扇恶魔之门，它厌倦了自己的身份并希望成为银钥匙，把你身上剩下的所有银钥匙都给它就能进门，里面可得到一把攻击285的火焰剑The Bereaver。过桥后在岔口处还有个需要25把银钥匙开启的宝箱，里面是全套执政官铠甲。上坡干掉一只挡路的冰巨魔，进入小院消灭

用时间缓慢术杀冰巨魔

这里面有最好的执政官铠甲

两名召唤者和两名恶魔战士后从棺材里拿到最后一块符文石板。立刻返回雪峰村，赛斯使用你得到的符文激活祭坛得知幕后黑手居然是杰克，原来这个恶棍还没有死，如果在执政官祭台使用杰克的面具可开启青铜之门找到杰克。

青铜之门 Bronze Doors

到执政官祭台从布莱尔口中得知开启青铜之门还需要3种指定英雄的灵魂。第1种是“竞技场之王”，布莱尔建议你去诺索村寻找雷霆，到村门外看见黑大哥被村民们驱赶，走邪恶路线可杀了他取得灵魂，如果要行善可从雷霆的谈话中得到提示，去竞技场英雄雕像那里取历代竞技场之王的灵魂。进入竞技场后发现杰克的手下正在攻击这里，直冲入比赛场中迎接杰克的6场挑战——第1场是石巨魔，第2场是土巨魔，第3场是两个石

用弓箭射杀恶龙杰克

巨魔，它们都有不少恶魔战士陪伴，第4场是狼人和恶魔战士一起上，第5场是召唤者和恶魔法师，第6场是前一场的强化版。这6场战斗很残酷，仅靠单一攻击模式会吃大亏，胜利后获得竞技场之王的灵魂。

祭台需要的第2种灵魂是“女英雄之魂”，布莱尔让你去橡树谷村母亲坟前看看。来到坟前发现母亲灵魂正饱受哭嚎怨灵的围攻，与这些看似脆弱的怪物战斗时要当心，如果主角身上出现一根红线就表明有怨灵在吸魂攻击，这招杀伤力非常恐怖，红线另一头通常是脚下有红霞的特殊怨灵，利用时间缓慢术迅速解决掉她。打退怨灵围攻后，母亲也献出自己的灵魂以支持主角铲除杰克。第3种需要灵魂是“最老的灵魂”，虽然首先想到的是老会长，但布莱尔还是建议你回公会打听一下。公会里的师兄弟们想到了古代勇士诺斯特罗，如果要走邪恶路线可在公会森林中找到会长并杀掉，善良者则重返死亡之环。诺斯特罗早已在那里等候，他要求你打败他才能拿走灵魂，与诺斯特罗战斗的同时会有大量僵尸从周围扑来，不过考虑到僵尸的速度这场战斗并不困难。

凑齐3种灵魂后青铜之门徐徐开启，只有最强的英雄才能进入，而我们的主角当然是最无愧的人选。杰克化身为巨大的恶龙，作为战场的执政官熔炉是个三角形台子，一角是杰克落地的地方，另外两角是台阶。杰克的攻击模式是落地片刻，然后起飞俯冲喷吐龙息，三四次后又落地重复。他的龙息攻击射程极长，扇面也很大，一旦被击中损伤惨重，普通方法攻击他要等他落地时站到台阶上用弓箭或魔法射其头

摧毁杰克的面具

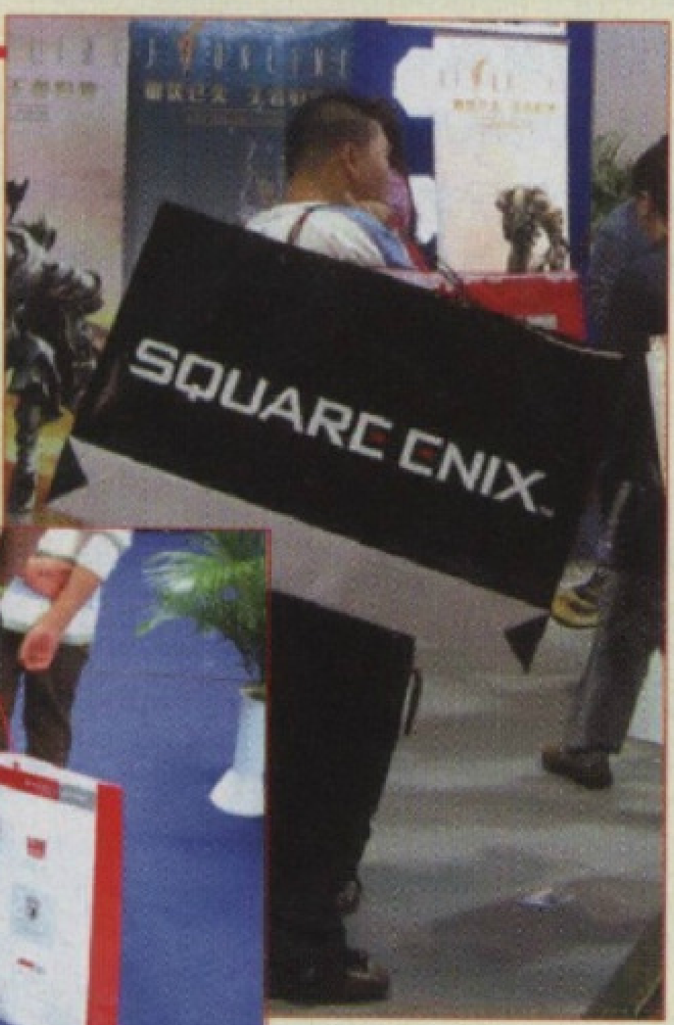
部，等他上天后立刻无规律跑动。杰克血降到一半后会召唤数名恶魔战士出场助阵，最后要避开他们对杰克出手也很不容易。如果有时间缓慢术杀杰克就轻松多了，三四轮就能解决。打倒杰克后将他的面具抛入岩浆中，这个邪恶的家伙永远告别了我们，但英雄公会的故事并未到此结束，也许我们还会在续作中再见。P

双周回眸

事件：SEC独立运营网游 锁定《树世界》

史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（SEC）近日举行小型媒体见面会，正式公布并演示了其即将面世的新网游《树世界》（The Belle Isle）。这是SEC与大宇资讯分家之后尝试独立运营的首款网络游戏。据悉，SEC已经邀请《树世界》的制作人、曾开发《龙背上的骑兵》等知名作品的柴贵正先生来华与媒体见面。分析人士指出，《树世界》一旦投入运营也将成为国际游戏企业在华独立运营的首款网游。以往国际厂商进入大陆市场均通过代理公司，此次SEC谋求独立运营，说明了国际巨头对中国大陆网游市场的重视程度。同时，《树世界》运营的成败也直接关系着SEC独立之后的发展走向。SEC是史克威尔艾尼克斯在中国大陆设立的独资子公司，于2005年1月在北京成立。

图片：看谁大！



谁大谁大？光从照片上看，还真的很难看出这些手提袋哪一个最大。走进第三届网博会的现场，如图所示的巨型手提袋一下子就泛滥成灾，每个展台前都有玩家顶着1000万分贝的噪声排队领上这么一个袋子。据说，这种超大号手提袋的创意最先是在第一届ChinaJoy上由《天堂II》的运营商新浪乐谷发明的。这种敢于吞没其他一切手提袋的逼人气魄自然令人艳羡，于是后来大家都不惜工本，看谁套得下谁！以记者在现场的目测，似乎史克威尔艾尼克斯的袋子容积稍大、略胜一筹，看来盛大等诸厂商今后还需更加努力。

声音：“盛大就是厨师”

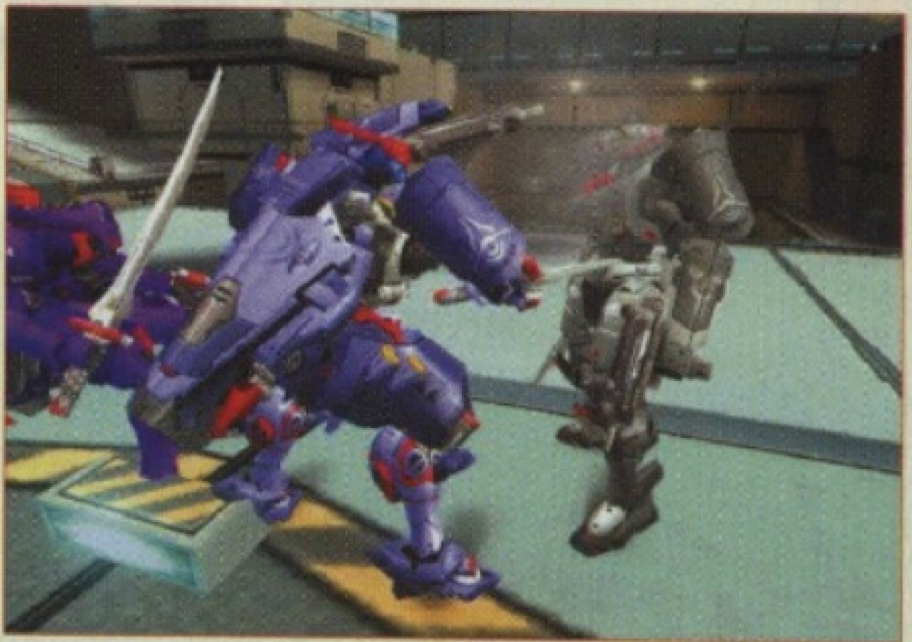
“盛大就是厨师，我们从不同地方买菜，再应中国客户的口味，做出著名的中国菜。”9月28日，陈天桥在新加坡环球企都“工业领袖大会”上发表演讲。谈及盛大的迅速崛起，他说：“创新有两种，一种是从无到有，一种是从无序到有序。发明技术及制作软件的人，是从无到有的创新，就像农民种菜，但这些菜不能生吃，必须经过精心烹调。”而盛大就是他眼中高明的厨师。陈天桥在演讲中再次强调，盛大在下一个10年的重点是进军家庭娱乐业，其间将维持每年100%的增长。

数字：400 000

40万？这是雷军在10月9日《剑侠情缘Online II》公测在线突破15万人庆功会上放出的豪言。雷军说，从9月28日《剑网II》公测，短短11天时间，游戏的同时在线人数已经突破15万人。“公司已经重新定位了《剑网II》的公测在线目标，在下一个阶段，《剑网II》将确保30万、力争40万人在线。届时，《剑网II》将创造5年来国产游戏公测的最高在线人数。”雷军豪迈地说。据了解，此前金山内部对《剑网II》的期望是公测30万人在线。至于是否能在现今群雄逐鹿的网游市场中拼到40万人的佳绩，我们将拭目以待。

新作：Exteel

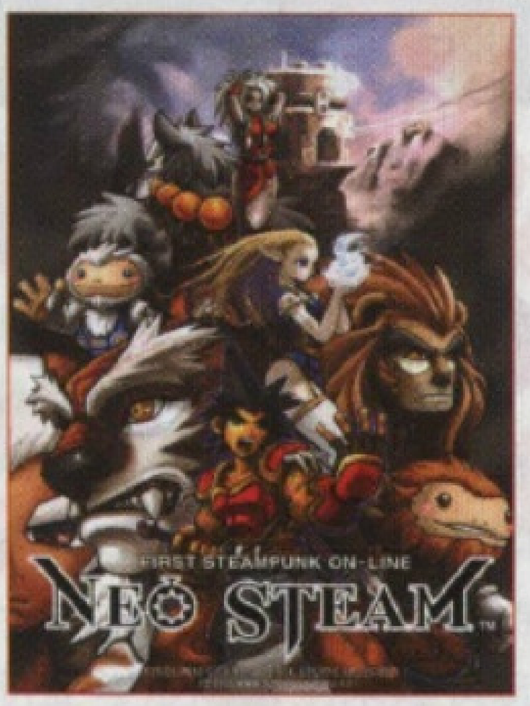
韩国著名网游公司NCsoft近日公布了其全新网络游戏Exteel的最新消息。Exteel是《天堂II》的开发小组E&G原班人马开发的一款机器人对战游戏，游戏中结合了FPS和MMORPG的要素，玩家扮演的是驾驶人形两足步行机甲的驾驶员，进行4对4或8对8等模式的小组射击对战。根据已公布的资料，Exteel中的机器人并不是那种笨重且移动缓慢的传统机械，而是有着极快速度和极高破坏力的战斗机器，玩家可以利用机器人的特有性能实现移动、跳跃、攻击以及身体部件的组合，从而在战斗中处于有利地位。玩家在装备所和机器人仓库里选择了部件和武器后，可以组合出多种类型的机器人。除了用零部件改良机器人外，驾驶员也可以通过经验值的积累而升级。



■海外

《蒸汽幻想》年底开始测试

《蒸汽幻想》（Neo Steam）是韩光软件下属的Mars公司（《疯狂坦克》的原制作小组）耗时3年打造的一款全新网游。"Neo"有"新"的含意，而"Steam"则是指蒸汽，游戏的故事发生在一个融合了魔法与蒸气动力技术的新世界。游戏中以"Steam Punk"这种特别的元素为基础，



角色包括人类、精灵、矮人、兽人等多个种族。目前《蒸汽幻想》的韩国官方网站（http://ns.hanbiton.com）已经正式开放，预计年底会推出测试版。据悉，该游戏在中国大陆的运营也即将启动。

■国内

《骑士Online》正式免费运营

10月20日，搜狐旗下的网络游戏《骑士Online》正式宣布免费运营。《骑士Online》是由韩国MGame和Noah共同开发的3D奇幻类网游。游戏具有200对200超大规模国战、4职业12系列战斗技能、华丽炫目的发光武器和职业套装等亮点，还嵌入了完善的王国建设系统。这款游戏于2003年2月开始公测，2003年6月正式收费运营。

久游网年末将推出3款新作

9月28日，互动娱乐综合门户网站久游网在上海宣布，他们已与韩国最大的娱乐产业集团艺堂（Yedang Entertainment）签订了全面战略合作协议暨网络游戏《劲舞团》运营权合约转移协议。艺堂最近收购了《劲舞团》的开发商T3 Entertainment，久游网此次签约有利于将艺堂拥有的大量娱乐内容迅速引入其运营的网络游戏当中。此外久游网宣布，将于2005年第四季度在国内正式运营3款自主研发的网络游戏，包括MMORPG《猛将》、全球首创的网络跳舞毯游戏《超级舞者》以及与国内合作伙伴共同研发完成的休闲网游《反恐炸弹人》。

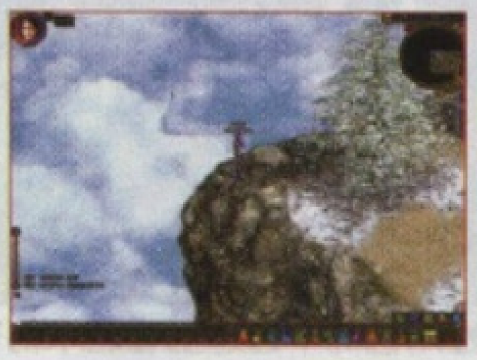
中娱在线《卡通摩托》开始封测

由北京中娱在线（JoyChina）网络科技有限公司投入近千万资金开发的大型休闲游戏《卡通摩托》已于10月10日推出官方网站（http://moto.17lele.com），并正式开始封闭测试。这款游戏是以目前风靡全球的极限运动为主题，借鉴了韩国知名游戏《卡丁赛车》而自主研发的大型休闲游戏。此次封测为小范围内部测试，主要测试游戏的稳定性，测试对象是游

戏业内专业人员。据悉，目前中娱在线正在加快游戏研发进度，并积极与有意的运营商进行接触。

《征途》进入封闭测试

由上海征途网络自主研发的第一款MMORPG《征途》，在进行了为期一个月的技术测试后，于9月29日正式进入封闭测试阶段。游戏以庞大的故事背景、精美的画面、丰富的个人和团队任务为特点，获得了玩家的好评。据悉，已有多家著名游戏公会有意入驻游戏。



■网游新动态

○**《洛奇》**第二章《帕拉丁》目前正在紧张汉化中，G2将增加帕拉丁主线任务、开放众多新场景、道具和系统，预计将分4次更新完毕。

○第九城市正式推出**《魔兽世界》**15元在线充值卡，此前WoW点卡只有30元充值卡一种。

○北京东方海科数码科技宣布接手运营由韩国Gonusoft公司开发的网络游戏**《辉煌》**，目前正积极准备公测。

○北京网捷信代理运营的国产MMORPG**《魂Online》**近日结束公测，定于10月24日正式收费运营。

○**《挑战》**于10月8日结束内测，定于11月开始公测，开放新的职业等。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年9月下旬

1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	洛奇
3	信长之野望Online
4	无尽的任务II东方版
5	街头篮球
6	天方夜谭Online
7	封神2——仙界传
8	冒险岛
9	轩辕II——飞天历险
10	RF Online——蜕变

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	洛奇
2	Dungeon & Fighter
3	热血江湖
4	九龙争霸
5	英雄Online
6	天堂II
7	街头篮球
8	仙境传说
9	天堂
10	天翼之链

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年9月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	盛大网络游戏卡
8	天堂一卡通（天堂II）
9	命运II龙币充值
10	久游休闲游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

重返传说中的仙境

TGS《仙境传说 II》新作特报

■北京 Ecnart

在今年的年度游戏盛会东京电玩展上，有一款PC网络游戏引人瞩目，这就是《仙境传说 II》（Ragnarok Online II）。之前，以可爱著称的MMORPG《仙境传说》（以下简称为RO）已经在全世界43个国家与地区运营，在国内具有非常高的人气，但随着运营时间以及运营商的诸多问题渐渐走向了衰落期，玩家对于游戏的失望情绪已经不是更换代理商可以解决的了。《仙境传说 II》（以下简称为RO2）此时适时而生，先是在今年E3上预先公布了一段视频，原本清新简单的画面3D化之后效果相当不错。RO2在东京电玩展上已经可以试玩，出色的画面表现和富有创意的新系统吸引了许多玩家的眼球，开发公司Gravity还用全球同步网络直播的方式来制造声势。现在，就让我们从目前拿到的资料来看看RO2将有什么样的改变吧。

Gravity正式公布的第一张RO2游戏画面，和之前E3的视频相比有些小变化

帅气的剑士，男性角色的卡通造型看起来稍有些不协调

从背景上看，这里应该是首都

种族与职业

首先RO2将引入网游中风行的种族设定，分为类似人类的“Norman”、人类与精灵混血的“Ellr”以及魔族“Dimago”三大种族。3个种族各有擅长，Norman侧重于均衡发展、拥有更高的潜力，造型矮小可爱的Ellr偏向于魔法与精神力方面，而看起来酷酷的Dimago更擅长肉搏、适合单人战斗，估计国内玩家选择魔族的会很多吧。

RO2将不再使用RO的世界观，甚至连世界地图都会重新构建，在东京电玩展上提供给玩家试玩的仅有新手村。在官方站点的介绍中，世界的北方地带是Ellr的桃源乡——艾尔夫海姆（Alfheim），其他种族无法轻易到达这个区域。大陆中央以名为“Ymir（巨人始祖）之脊”的山脉为中心，分为德-多布斯共和国（Des-Doves）、米修卡尔比修联合国（Mitzkalvitz）以及RO世界的中心卢恩-米德加尔特王国（Rune-Midgart）三大势力，预计人类首先登场的地方将是卢恩-米德加尔特王国，Dimago的出生地目前还不清楚，而德·多布斯共和国与米修卡尔比修联合国正处于冷战之中。

RO2在职业方面也与RO有所区别，目前一共公开了6个职业。分别是初心者（Novice）、剑士（Swordman）、兵士（Recruit）、巫士（Enchanter）、小丑（Clown）和盗贼（Thief）。其中初心者为基础职业，而其他5个职业也都是低阶职业，高级职业将在实际运营后公开。与RO不同的是少了服事、商人与弓箭手，增加了小丑与兵士。其中小丑在队伍中的作用是辅助治疗者，真正的治疗职业应该还没有公开，而兵士就是RO中的弓箭手，与弓箭手不同的是兵士将加入与《魔兽世界》类似的射程设定，距离玩家过近的怪物只能使用近身攻击。由于本作将不再存在露天商店系统，而采用与《魔兽世界》相同的拍卖行系统，所以就取消了商人这个职业。每个种族所选取的职业是否会有所不同目前还未可知，相信种族与职业的搭配将带来不同的游戏体验。

玩家在TGS现场试玩RO2

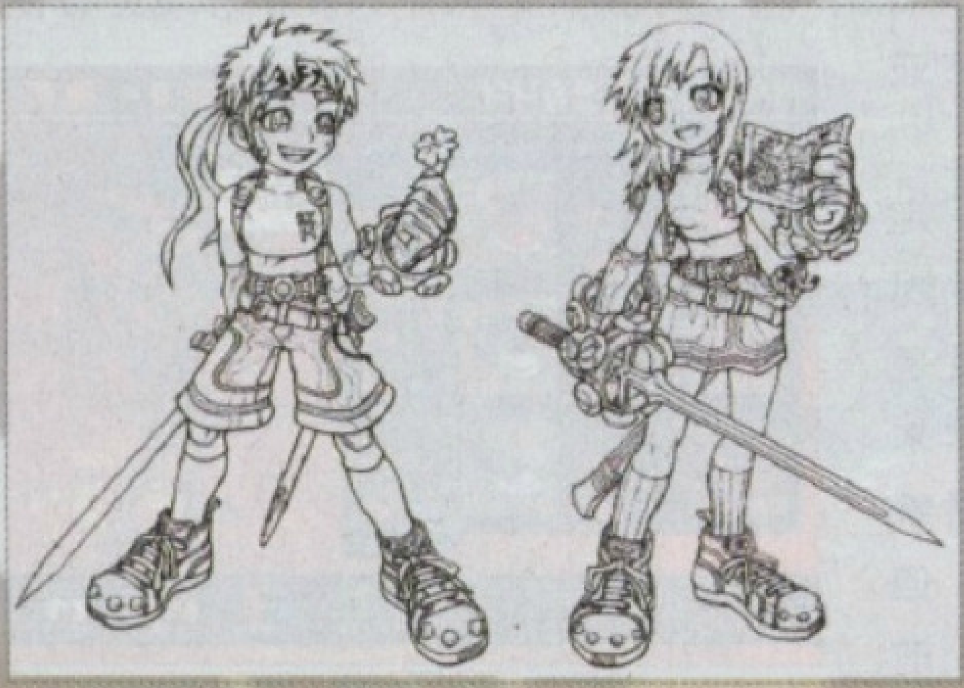
新世界新都市，建筑风格很像普隆德拉

系统特色

R O2中的两个特色系统分别是“综合转职系统”与“装备成长系统”。

综合转职系统是网络游戏中非常罕见的一种系统，玩家可以凭此系统随意转职成各种职业，全面地修炼技能。一般网络游戏恨不得开放更多职业与修炼系别来延长玩家的游戏时间，而RO2推出的这个系统真可谓标新立异。与RO一样，每个角色将同时拥有基本等级以及职业等级，在综合转职系统之下玩家可以不改变基本等级而随意转职，原先修炼过的职业等级也将保留在角色记录之中。比如原先是基本等级30、职业等级20级的剑士，转职成法师后依然保留30级基本等级，如果再次转职回剑士，那么职业等级也依然还是20。这样虽然看似在单个角色上延长了很多游戏时间，但对喜欢练无数小号的中国玩家来说是减少了重复修炼基本等级的时间。

值得注意的是，综合转职系统中有一个“特质技能系统”。这个系统可以令一个角色同时使用多职业的技能。特质可以在某职业的职业等级提升后直接学到。例如剑士的职业等级到20时就可以自动学到“狂击”特质。在学到特质后，转职为其他职业并装备该特质时，就可以使用该特质所代表的能力。例如，当法师装备了狂击特质后就可以使用狂击技能。此外特质并不一定代表技能，还代表了该职业的特点。例如学到剑士专有的“长剑使用”特质后，法师也可以装备长剑类武器。特质并没有使用的限制，但是特质所携带的技能并不会获得成长。而为了避免出现学会一切技能的“超强角色”出现，游戏限制了每个玩家可以装备的特质个数，这个系统可以令玩家自己调配出真正具有个性化的角色。RO2中，人物基本等级提升进而获得素质点数已经并不那么重要了，相对而言职业等级所提升的能力就得到了强化，所以一般情况下不用担心是否需要洗点的问题。



Norman男女初心者的设计草图

另一个有趣的系统就是“装备成长系统”。在RO2中，装备按所属部位被分为了可成长与不可成长两种，所有武器、盾牌、披肩、上衣、鞋子都是可成长装备，而裤子、项链、装饰品等都是非成长物品。这个系统令所有可成长装备可以像角色一样获得经验并升级。玩家还可以通过选择不同的培养路线来升级出完全不同的装备，并为之命名。装备在升级时会保留精炼度（精炼度上限为16级）与原来的特殊能力。所有可成长的装备在获得并鉴定之后就会与玩家角色绑定，不能再进行交易。

Gravity展台的Show Girls

此外在游戏中还有许多来自其他游戏的创意，例如怪物独占系统、药水冷却时间、料理系统等。另外如PK和组队系统也有了一些变动，组队人数上限改为了5人。

画面与音乐表现

RO2最大的进化自然是全3D化的画面，游戏采用了Unreal 2引擎进行开发。虽然卡通风格得以维持，但人物的表情、动作细节都有令人惊异的表现（目前游戏公布的基本配置为PIII 800MHz以上CPU、GeForce FX显卡、512MB内存）。RO大受欢迎的部分原因来自其优秀的背景音乐，几乎每个地区都有各自的特色音乐。而RO2的背景音乐已经确定由日本著名音乐家菅野洋子进行制作，第一期预定制作的曲目有90多首。菅野洋子曾参与《信长之野望》《大航海时代》系列等游戏的配乐，相信被无数动漫游戏爱好者拜为大神的菅野洋子将为RO2带来更为出色的音乐旅程。

RO2的封闭测试预定年内在韩国和日本同时展开，目前国内的代理未明。普遍猜测，RO的新运营商盛大网络很可能会近水楼台先得月。不管怎么样，相信在2006年年内，曾经对RO失望的玩家们又可以回到这个令人怀念的世界了。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：JC Entertainment ■运营：天联世纪（上海）
■游戏状态：10月15日内测 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

FREESTYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL

约战洛克公园！

走进《街头篮球》新生训练营

■北京 家里·佩盾

> 那里的球员实在是厉害。如果你打不出让人信服的表现，他们根本不会尊重你。他们会在球场上“杀”了你。
>
> ——科比·布莱恩特（NBA洛杉矶湖人队球员）

你热爱篮球吗？你知道“洛克公园”吗？那里是一个让纽约人骄傲的地方，是篮球的圣殿。即便是如科比一般的巨星，在这里也要谦逊三分。夏夜里的洛克公园总是灯火通明，在公园里的小摊上买一瓶汽水，再加一个热狗，然后用最快的速度找个合适的座位，彻底解放自己的身心——这就是现在纽约青少年最酷的生活方式，不为别的，只因为这里有全世界最好看最火爆的街头篮球。

每名球员都有12项能力值，这样的设定允许玩家创造出不同技术风格的球员

走下观众席，我们亲自上阵

虽然我们远隔重洋，无法亲自去体会“洛克篮球”的精彩，但是现在却可以通过网络领略它的魅力——《街头篮球》（FreeStyle），一款由韩国人开发，并且在韩国人气居高不下的街头篮球游戏。游戏采用3D卡通渲染的风格，将街头篮球和与之密不可分的嘻哈文化融合在一起，丰富多变的肢体动作以及可以由玩家自由设定的形象，加上随处可见的涂鸦、随着Hip-Hop节奏摇摆的观众和几乎与洛克公园完全相同的赛场设计，令笔者在第一次进入游戏的瞬间就被深深地吸引住。

作为一个铁杆的篮球迷，笔者自然不会放过各种篮球游戏，从FC到PC上，尽管篮球游戏层出不穷，但是绝大部分都让人有一种场边观战的感觉。或者说，类似EA NBA Live系列的游戏，更多地是以教练的视角出发，和对手在战术的层面上进行较量。这导致玩家永远无法实现类似“盯着对手的眼睛，快速胯下运球然后用假动作晃过对手，从内线防守队员的腋下穿过，最后扣篮，或者象乔丹那样飞到篮筐的另外一侧出手……”，每一个篮球爱好者一定都期待亲自下场和对手较量一番的感觉，只有那样才是真实的篮球。

《街头篮球》就是这个感觉，可以说我就是我，我所要做的，就是操纵着游戏中的“自己”去突破对手的防守，不用再操心队友的跑位，即使防守时被对手突破，也不用手忙脚乱地从后卫切换到中锋去盖帽。总之，网游的特点决定了这是一款从球员角度出发的竞技游戏。此外，《街头篮球》中不出意外地融入一些同类对战游戏的元素。如角色会随着比赛经验的增多逐渐成长，等级提升后可以获得更多的篮球技术和能力值等。根据笔者的经验，将角色练至15级以上时在攻防中的表现就比较全面了。在最初进入游戏时，共有5个位置可供选择。笔者尝试了球队中的所有位置，每个位置都有自己的特点和需要额外注意的地方。

训练营

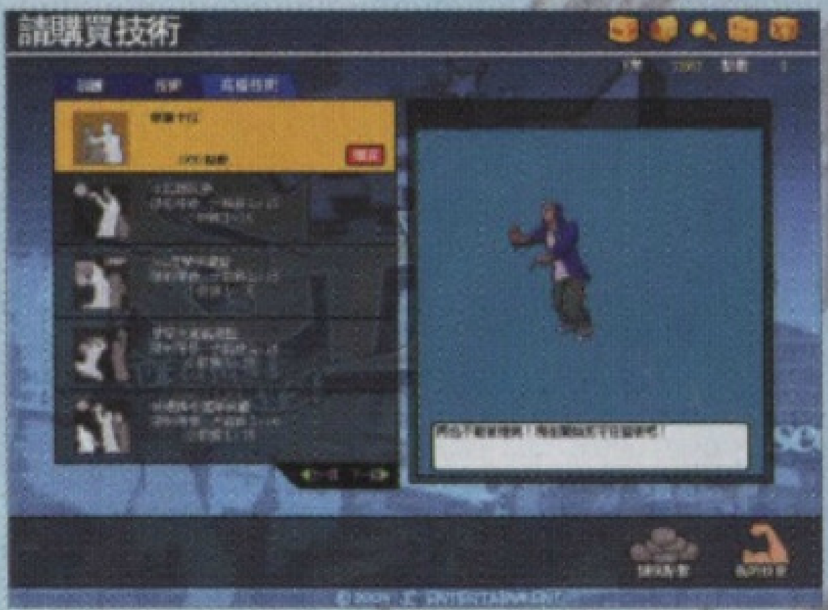
1.中锋。如果你创造的是一个和奥尼尔一样的巨无霸中锋，那么就要依靠自己的力量和高度来统治篮下。进攻时要注意避免过多的运球和中远距离的投篮，防守时则要依靠自己的高度干扰对手的投篮，同时注意保护队友的身后和侧翼，瓦解对手的攻势。如果你实在不知道中锋该干什么，就好好参考一下亚锦赛里姚明的表现吧。

2.大前锋。不少人一定还记得《篮球飞人》中的对白：“控制篮板球的人就是控制比赛的人。”而近年来大前锋也一直牢牢占据着NBA“篮板王”的宝座。但是在游戏中，笔者感觉大前锋更多的时候应该是为中锋

经验值可以用来兑换自己喜爱的服饰

挡住冲抢篮板球的对手，毕竟中锋才是最容易控制篮板球的人。进攻时充分利用比中锋更大的攻击范围和控球能力，将熟练的中距离跳投和犀利的突破结合，会让你的对手不知所措。

小技巧：抢篮板球时要注意判断球反弹的方向，游戏中特定位置的投篮，篮板球的反弹方向是有迹可循的。如中远距离投篮往往会弹向投篮的方向或者偏向中间，三分球则更多地弹向篮筐对面……提前移动卡位，然后按下和篮板球反弹方向相同的方向键，可以增加获得篮板球的几率。



购买新的球技武装自己

比赛获胜，经验增加

3.小前锋。小前锋往往是球队中最全面的选手，担当小前锋就意味着要在游戏中苦练各种距离的投篮技术，同时还要有娴熟的运球技巧和宽阔的视野。个人感觉这是游戏中难度最大的位置，因为在比赛中往往要充当除中锋外的所有角色，尤其是在玩家钟爱的三对三斗牛模式中，一个出色的小前锋会让对手的防守无所适从。

小技巧：除了苦练操作技巧之外，游戏里还为玩家提供了“速成”的捷径。玩家可以象在一些RPG中一样为自己的角色购买“绝招”，比如高难度的“拉杆”，只要装备在技能栏里，在进行中远距离跳投时，同时按下与篮筐相反的方向键和D键，就可以做出标准的拉杆了。小前锋当然是最擅长此类技巧的人。

4.得分后卫。得分后卫是许多初学者首选的位置，尽管笔者在现实中一直充当组织后卫，但是缘于对“乔老爷”的无限崇拜，得分后卫成为我的第一个游戏角色。比赛中得分后卫最主要的职责就是提供三分线外的火力，选择这个位置的玩家必须把提高三分球的能力放在首位。不过许多玩家还是更愿意磨练突破过人的技巧，毕竟突破后分球或在对方中锋头上扣篮才是最令人激动的。

5.组织后卫。组织后卫也是众多玩家的最爱，因为这个位置的角色具有眼花缭乱的运球技巧、可怕的三分球命中率和犀利的突破分球，因此在游戏的三对三模式中，组织后卫往往是MVP的得主。街头篮球中常见的杂耍把式在操作熟练的人手里都可以一一再现，把球砸在对手头上然后过人的动作屡见不鲜。当然如果想完美表演，除了熟练的操作之外，运球和传球技能的高低也是至关重要的。

小技巧：游戏中的后卫球员普遍拥有很高的三分球命中率，同时由于在运球方面的先天优势，防守对方后卫是很头疼的事。对付后卫时，笔者的经验是按W键以低姿态防守，在等级差不多的情况下，很容易阻止对手突破。如果对手选择投三分，只需按A键干扰即可，因为游戏中设定，投篮时受到干扰会大大降低三分球的命中率。千万不要想跳起来盖帽，那样很容易被假动作欺骗。

在联赛中锻炼

游戏角色选定之后，玩家也可以选择“转职”来更换位置，但通常转换位置除了会改变角色的特性之外，还要付出一些额外的代价，例如从组织后卫转为得分后卫，会提升角色的中距离投篮命中率，但是会降低速度和运球技能。

投篮没那么容易，盖帽的诀窍是紧贴对手然后垂直起跳

除了街头篮球常见的一对一、二对二和三对三模式外，游戏还参照洛克公园中的“经典娱乐篮球”（Entertainers Basketball Classic，简称EBC）建立了自己的联赛模式，分为新手、大联盟、全明星联赛三种，初级玩家只能参加低级别联赛，随着角色等级的提升就可以晋级高级别联赛。当然等级越高的联赛，选手的技术和水平也越高，而且经验值和每场的胜利值也将增加。

小技巧：经验值除了可以购买新的技能还可以在游戏中购买自己喜欢的球鞋、服装、饰品甚至是去做一个酷酷的发型。

各联赛的一个赛季以月份为单位进行，赛季进行期间与比赛有关选手的所有的技术统计都会被记录制成详细的排行榜。赛季结束后如果进入任何技术统计排行榜10名以内，这个记录将永久留在自己的档案。同时被评为赛季MVP或各位置的前5名也理所当然被保留在自己的档案里，但下个赛季的记录和排行将重新开始。

小技巧：要想快速提高自己的水平和等级去参加高水平的联赛，最好的方式是加入俱乐部（类似其他网游中的公会）或者找几个配合默契、技术娴熟的朋友成立自己的俱乐部。由于技术统计榜的存在，当你或者你的俱乐部的成绩优异时，还会引来许多高手一较高下。

总体而言，《街头篮球》是一款较为出色的篮球网络游戏，拥有丰富的游戏元素和极强的代入感。笔者是凭借在韩服和我国台湾省测试服务器上的体验完成本文的，目前台服测试服务器稳定性较差，而且有不能输入任何中文（包括简体和繁体）的Bug，希望这些小问题不会在中国大陆测试中出现。P

当我年纪还小时，没有什么好玩的东西，几乎无事可做。但是洛克篮球改变了一切，它给了我们无比的乐趣，给了小孩和年轻人希望和自信。如果你也喜欢篮球，这里绝对会是你渴望的天堂。

——马瑞斯（80年代美国著名说唱歌手，EBC创始人）

■类型：在线角色扮演 ■制作：北京腾武科技 ■运营：上海腾武数码
■游戏状态：即将内测 ■官方网站：http://www.gongfu.com.cn

《功夫Online》凭实力闯天下

■北京 CoolWater

《功夫Online》，顾名思义，是一款武侠背景的网络游戏。不过，想在《功夫Online》里真正地出人头地，成为一名行走江湖的大侠，还是需要拿实力来说话。没有谁是天生的强者，想要累积足够的资本，你还需要好好下一番“功夫”。

选张好脸闯江湖

所谓强者，自然不能和碌碌之辈一个模样，要不然怎么会有面相一说。大侠就得有个大侠的样子。《功夫Online》在人物造型上为玩家准备了充足的资本：从体型到外貌的各个方面都可以自由调节，各种不同的组合方案让玩家可以最大限度地发挥自己的个性和特点。现在，玩家也可以在游戏中做到以貌辨人了。据说，在游戏的内测期间将会开放130万种样貌组合，正式运营后还会不断推出新的组合方式。另外，游戏中的每一种外貌选择都是根据东方人的面部特征设计的，毕竟这是一款原汁原味的武侠游戏。

每个人都可以有个性的样貌

使枪、使棍还是使钩？这都要根据自己的身体条件来选择

即使组队出城，也要小心这些凶猛的怪物——盗魁

凭真功夫打天下

仅仅有漂亮的外表是不够的，过硬的功夫才是王道。想要笑傲江湖，就要不断提升自己的实力。《功夫Online》中共有9种功夫可供玩家修炼：枪、棍、斧锤、弓弩、拳掌、刀、扇、剑和钩。不过，可不要指望一个人可以学全所有的功夫，否则只能成为一个博而不精的小人物，所谓贪多嚼不烂正是这个道理。玩家所选择的人物的外形将决定有哪些功夫真正适合你。比如说斧锤的使用者，往往是高大威猛的壮汉；而能把一对离别钩使得出神入化的，那自然还得一副小巧的身形，这样在闪转腾挪中才能将钩的诡变体现得淋漓尽致。因此，想要有所成就，就必须扬长避短，选择最适合自己的功夫来修炼。

除此以外，游戏中的每一种功夫都有8种属性，最初可以学会的仅仅是无属性的招式，想要为招式增加额外的属性，就要用到游戏中一项特殊设定——开悟。那些武侠小说中的大侠不是在深山中潜心修炼，最终领悟出绝世武功的吗？在游戏中玩家们也有了这样的机会：找一个“化外之地”，静心地参悟一番，从而领悟出附加了属性的招式。这些招式不但威力强劲，在遇到能被该招式属性所克制的对手时，更能发挥出人意料的奇效。

《功夫Online》的连携系统是一个比较有意思的设计。它允许玩家使出类似格斗游戏中的连招，无论在实用性还是观赏性上都比普通招式更为突出。在一类功夫的整体招数体系中，有些招数是需要2种以上的招数都达到一定级别才能学会，这些便是连招，单独使用可以给对方狂风暴雨般的连续打击，配合战友更是能发挥出更大威力。倘若是夫妻携手对敌，就可以用“合璧”来一场天衣无缝的配合，如果是师兄弟在一起，还可以用毁灭性的“战阵”给对方上演一次壮丽的“末日审判”。

独门技能锦上添花

易容、金钟、轻功、点穴、偷盗、毒术、医术……在掌握了真功夫之余，独门技能的学习将带给玩家立足于江湖的保障。游戏中的这些技能能衍生出一些新奇的玩法。例如，易容成武林名人到处招摇撞骗，用缩骨术在狗洞里穿行，甚至可以用话术把敌人说得头昏脑胀，任人摆布…… P

■类型：在线角色扮演 ■目标软件 ■运营：目标软件
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：www.tj2.com.cn

《天骄II》第二部资料片《燕北雄歌》

■北京 黑色圣石

目标软件开发和运营的《天骄II》以波澜壮阔的春秋战国时代为背景，展现了百家争鸣、诸侯争霸的大时代，在国内武侠网游中树立了自己的特色，一直拥有稳定的支持者。如今，《天骄II》将舞台扩展到了中原以外的燕北雪原上。中原武林的侠士豪客们终于有机会在塞外的冰天雪地中一展雄风了。这就是《天骄II》的第二部资料片《燕北雄歌》。

新的舞台

所谓燕北雪原，不仅包括冰天雪地的原野，更包括长久矗立在冰原中的战国国君们的陵墓——寿陵和镇压寿陵及附近地区死者亡魂的寿陵拘魂塔。《燕北雄歌》中玩家们的主要战斗舞台就在这里。寿陵虽然是王陵，却由于地处偏僻，长年无人看守，因此不仅有野兽出没，更有陵墓阴气滋生的各种怪物；寿陵拘魂塔中则拘束凶灵无数，但塔中凶灵并非全是凶恶之辈，因此不少英雄侠士们冒着生命危险进入塔中，解放那些被束缚的无辜冤魂。

拘魂塔任务

解放拘魂塔亡灵是《燕北雄歌》中的新增任务之一。由于拘魂塔高达36层，且里面的敌人实力超群，解救这些被困亡灵其实并不轻松，因此前往拘魂塔的侠客们最好结伴而行。当然，成功解救亡灵的侠客们能够获得丰厚的回报，其中不仅包括金钱和物品，还可以获得宝贵的声望以换取官职。此外，在资料片中，《天骄II》的悬赏任务现在也升级为计时悬赏任务，奖励方式则被改为根据消灭的怪物数量来决定获得的奖励。当然，悬赏任务的奖励也包括声望。

雪原的奇遇是资料片的主要内容

拘魂塔激战，任务的难度可见一斑

雪原上的珍奇鸟类是新增敌人之一

强力装备有助于玩家抵御雪原上凶猛的敌人——匈奴刀兵

更凶险的敌人

燕北雪原不同于中原的繁荣安宁，有许多传说中的异兽在此出没。无论是通灵的白猿、玄龟，还是上古传说中的各种恶兽，在这片冰原上都随处可见。而那些运气太好或太糟的行者甚至可能在这里遇到穷奇、必方之类近乎于半神的灵兽。而传说中，燕北雪原的深处还隐藏着《山海经》中记载的魔兽——饕餮。即使没有这些异兽，将燕北雪原当作自己家园的匈奴人也是玩家们需要面对的强敌，如骁勇残暴的匈奴狼牙棒兵、进退如风的匈奴弓箭兵、诡秘难测的匈奴法师等等。

新增装备

面对雪原中的强敌，中原侠士们自然也要有对付他们的强力装备。《燕北雄歌》中加入了大量全新的装备，可以充分增强玩家们面对雪原中敌人时的战斗力。这些装备包括武器和盔甲，它们不但各自拥有独特的外形，同时还可以提供出色的属性加成。四大职业都有各自职业专属的新装备，可以大大提高它们在塞北雪原中的生存能力。而即使对那些不打算进入塞北雪原的玩家来说，身上少了这样外形亮丽的装备，恐怕也会觉得自己的魅力低了不少吧？

燕北雪原，一直是中原武林人士逐鹿的试炼场。纵马驰骋于寿陵雪原之间，豪情万丈的雄歌回荡在燕北冻土之中，那种北方特有的豪迈与激情将是《燕北雄歌》带给各位的独特感受。

■类型：在线角色扮演 ■制作：INix Soft ■运营：上海易势力
■游戏状态：9月23日公测 ■官方网站：http://www.kalonline.com.cn

《刀》公测版新增系统简介

■上海 天吵四郎

在经过近两个月的内测之后，《刀》已经顺利进入了公测阶段。此次公测开放了许多各具特色的系统，从而让《刀》的面貌第一次较为全面地展现在玩家面前。

变身系统

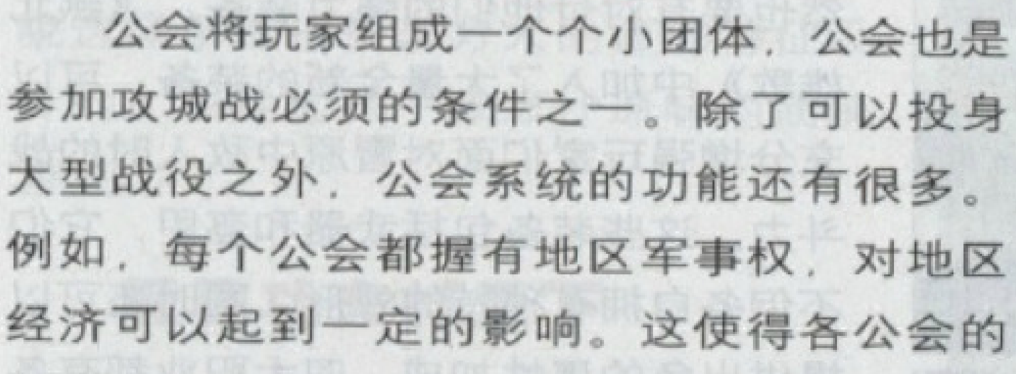
变身系统是《刀》的主打系统之一，它可以让玩家在满足一定条件后变身为神兽。变为神兽的游戏人物可以发挥超强的能力，在攻击力上也得到一定的提高。要变身为神兽，玩家需要经历从卵孵化到成体的过程，这一变身方式与其他网游中的宠物系统有些相似，但是达到变身要求需要一定的努力，玩家可以在达到变身条件的过程中体验游戏的乐趣。另外，使用变身系统后，玩家可获得加倍的经验值。

变身为神兽亲自上阵

刺客系统可以让玩家自由PK

公会系统

公会将玩家组成一个个小团体，公会也是参加攻城战必须的条件之一。除了可以投身大型战役之外，公会系统的功能还有很多。例如，每个公会都握有地区军事权，对地区经济可以起到一定的影响。这使得各公会的负责人都必须投入精力对管辖地区进行必要的管理，有能力的公会管理者将通过地区军事权以及地区经济为公会凝聚更大的力量。财务和实力能否增强，就看游戏玩家是否能将公会系统利用好。


将属性添加到装备上

决斗和暗杀

决斗系统（PvP）允许玩家间进行战斗，但是必须要在双方同意的情况下方可进行。PvP的规矩很多，这主要是为了制止恶意决斗。如果玩家喜欢较为自由的战斗，那么可以通过暗杀系统（PK）来实现。玩家只需在指定NPC处购买面具，并且佩戴成为“刺客”，就可以PK城镇外的任何玩家。玩家也可以任意与刺客身份的玩家进行PK。此时的战斗成绩将由系统自动记录，并根据战斗成绩反映到定时更新的刺客排行榜上。

刻印系统

刻印系统的实质是装备升级系统，玩家可以将各类护身符包含的属性添加到装备上（40级以上武器有效）。这一系统的开通允许玩家根据自身情况打造最适合自己的装备。附加属性装备的出现，还会对游戏中的经济产生影响，喜爱经商的玩家可以利用刻印系统迅速积聚财富。

瞬间移动

瞬间移动是所有玩家的梦想。游戏公测后，只要使用心灵传送卷，就可以立即到达卷轴上所写的村庄位置。瞬间移动还可以通过死亡来实现。游戏者可以将复活点设置为游戏地图中的任一村庄。游戏人物死亡之后，只需要复活即可出现在先前设定的村庄，避免在行走时花费不必要的时间。

药品制作

不同职业的游戏人物对药品的需求也不同。增加生命值已经无法满足高等级游戏人物的需求，因此利用药品制作系统制造各类药品成为玩家必然的选择。例如，玩家可以通过药品制作系统配制出加速药水，能够随时让战士和弓手使用风走术。药品制作的出现为游戏人物增加了一种发展方式。如果玩家对PK、经商、冲级都不感兴趣，完全可以深入研究药品制作，成为一代“名医”。

除了上述新增系统，游戏的名色系统、仓库系统、任务系统、技能系统和好友系统等，也随着《刀》公测的到来而更为完善。它们到底有些什么改善，就让我们一同到游戏中去看看吧。P

■类型：在线策略 ■制作：盛大网络 ■运营：盛大网络
■游戏状态：9月2日公测 ■官方网站：http://3ghero.poptang.com

《三国豪侠传》公测第一印象

■上海 高山流水

登录界面明快简洁，只是把“登录”写成了“登陆”……

选择自己喜欢的都城，似乎扬州和长安比其他城市更气派一些

摆开阵势，开战了

在《传奇》《奇迹》这样的“大作”之后，盛大网络在今年秋季推出了一款自主研发的休闲战棋游戏《三国豪侠传》。从游戏公布资料到开始公测，中间其实经历了不少曲折，这也让笔者对它的兴趣愈加浓厚。让我们一起来看看它的庐山真面目吧。

作为一款定位于清新可爱风格的休闲游戏，《三国豪侠传》从游戏界面到游戏中画面都显得卡通味道十足。选择服务器后进入游戏，扑面而来的是一派绿色的气息，轻松的背景音乐下，可爱精致的登录界面跃然眼前。界面主图是卡通化了的吕布与貂禅。《三国豪侠传》支持发送短信注册，这是目前比较新颖的一种注册方式，感觉很方便。移动和联通用户发送YGG到各自号码，可以获得三国限量金牌帐号。

进入游戏后，亲切、充满童趣的游戏风格更为明显，这似乎也没有辜负之前游戏宣传中宣称的“绿色休闲网游”的名头。在可以滚动的球形地图上，一共有6座城池可供选择，虽然笔者熟悉的城市只有长安和扬州，但玩家也不用太在意出生地。游戏的操作界面和游戏风格很搭配，清新自然，比较容易上手。笔者选择进入扬州，一进入就看到地图上标注着“大众之城”，后来才知道大众之城是所有人都能进去的，不管是新手还是老手。游戏方式和《泡泡堂》有些类似，都是开房间进行对战。但笔者还是急切地想看到自己一方的兵力状况，最后按照GM的提示进入到营地。

营地是玩家的大本营。在这里可以升级自己的各种建筑，购买道具、训练士兵等等操作都在这里完成。挑选好各兵种的雇佣兵，整装上路。在扬州城加入了4人战役，战斗模式的确是战棋类的，但并非人们印象中你来我往的传统回合制模式。游戏中，不但发起战斗的一方可以确定每场战斗中士兵的多少以及回合时间的长短，而且对战攻击也完全是即时操控的。这样既避免了玩家枯燥的等待时间，又能够体现玩家把握时机的能力，每个时机都显得十分珍贵。战斗中应该说小兵的造型很好，摇头晃脑的样子很可爱。一个不留意，对方弓箭手一箭射来，小兵就搞笑地飞向天空。应该说，这些细节上还是体现了一定的创意。

中箭了，眼看着自己的小兵飞上了天

游戏并不拘泥于传统的回合战斗

在不断的对战和训练中，可以发现兵种之间有些特别的关系。各兵种由于属性的不同，会产生不同效果的相克关系，在联盟对战中，同盟的小兵还可以靠近友军，并激活友军的相关属性，助其一臂之力。战斗胜利后，获胜的玩家一方可以得到经验值和金钱，进而升级自己的士兵。

充满变数、考验人品的战斗才是休闲游戏的精髓。在这一点上，应该说《三国豪侠传》做得比较好。如果能解决测试中存在的一些小问题，它将是一款比较有前途的休闲网络游戏。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Sony Online Entertainment ■运营：游戏橘子
■游戏状态：8月23日公测 ■官方网站：http://www.eq2china.com

《无尽的任务Ⅱ东方版》用户界面指南

■北京 PsJim

对于一款网络游戏来说，用户界面的舒适是非常重要的。《无尽的任务Ⅱ东方版》（以下简称为EQ2）是一款非常有内涵的网络游戏，相对于其它内容简单的网游来说，它的用户界面显得有些复杂。本文将尽可能详细地帮大家熟悉用户界面，使各位在诺拉斯世界的旅行畅通无阻。

基本界面介绍

如图1，这是一个典型的新手用户界面。大体分为三部分，上部为互动显示区，下部为操作控制区，中间就是游戏世界的窗口了。

图1

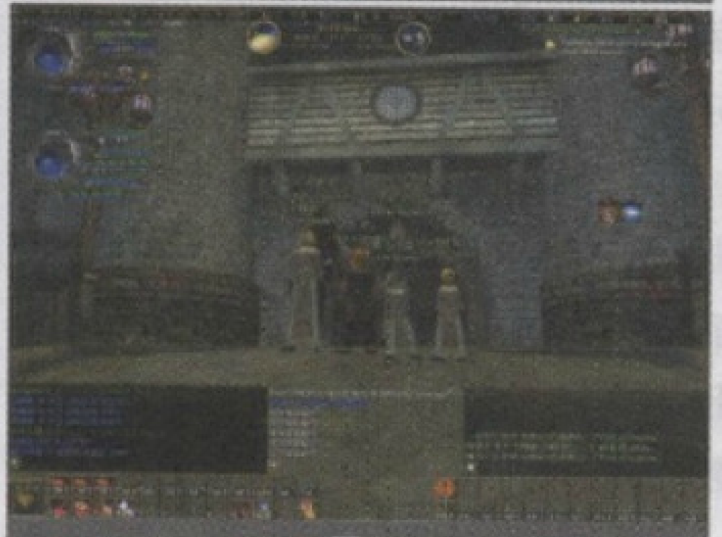


图2

1.屏幕左上角显示的是当前玩家状态。包括玩家名称、生命值（绿色条）和能量值（蓝色条）。

2.屏幕正上方区域显示的是团队中其他玩家的状态。在EQ2中玩家可以与其他玩家组队冒险，一个团队最多可容纳包括玩家自己在内的6人，如果玩家在一个团队中，那么团队中其他玩家的状态就会出现在这里。

3.团队区域中还有一个不太起眼、但又很有用的小地方。其中“！”图标是一个开关按钮，用来开关LFG（Look of Group，求组）状态，开启就表示这名玩家正在求组；放大镜图标用来寻找其他玩家。灵活使用这两个图标，将会给玩家组队带来极大的方便。

4.屏幕右上角区域是整个游戏中最重要的地方之一。它是任务提示窗口，用来对当前的任务进行简单的提示。这个窗口同时只提示一个任务。

5.这是游戏为玩家准备的一个简易指南针。把鼠标箭头移动到指南针上，会显示玩家当前位置的坐标，三维的游戏坐标按照x、z、y的顺序排列。

6.这一区域为目标窗口，显示玩家当前目标（NPC、怪物或物品）。此处默认显示目标的名称、状态以及难度（普通、英雄、史诗）等。

7.处于屏幕正下方的长条是经验窗口，显示当前玩家的经验、等级等内容，从左到右分别为：等级、经验、活力值。其中活力值显示的是当前角色获得双倍经验的能力，这个数字每小时自动增加0.5%，无论角色是否在线都不会影响增长。

8．最底部的区域显示快捷键窗口。玩家可以用鼠标右键开启更多的快捷键窗口，新开快捷键窗口的默认快捷键分别为数字（0～+）、Alt+（0～+）、Ctrl+（0～+）。

9．这个区域是玩家之间交流的地方，所有的对话、系统服务通知、战斗信息等文字内容都出现在这里。

10．屏幕左下角这个不起眼的图标，扮演的是类似于Windows XP的开始按钮的角色。通过这个按钮我们可以开启其他重要窗口或对游戏进行各种设置。

UI的基本使用

EQ2和《魔兽世界》一样，也支持通过UI（User Interface）提供个性化的界面显示。EQ2中的UI采用的是标准的XML标记语言，本身不具有任何计算能力，仅靠调用游戏官方提供的功能函数工作，完全不用担心木马或外挂的影响。图2是采用了新UI的游戏截图，看上去明显与默认游戏界面不同。下面介绍一下如何使用UI。

1.通常我们可以自己制作、下载完整的UI包，或下载UI组件自行搭配。鉴于上手的难度，笔者建议大家一开始可以去官方验证的UI网站（如http://www.eq2interface.com）下载完整的UI包。

2.打开游戏安装的根目录，进入下一级UI子目录，在其下建立一个新目录，如\UI\fenix。将下载到的UI组件解压到这个目录中。

3.打开一个文本编辑器（如记事本），编辑如下两行文字：

```
cl_ui_skinname ###
cl_ui_subdir UI/
```

其中###是UI所在子目录的名字，此例中为fenix。将这个文本文件保存为eq2.ini，并放置在游戏根目录下，然后重新进入游戏。

现在，我们终于得到了一个全新的游戏界面，它不仅方便顺手，而且还与众不同。UI可以给玩家在游戏之外带来更多的乐趣，自己制作和交流UI也是EQ2的特色之一。

■类型：在线角色扮演 ■制作：深圳网域 ■运营：深圳网域
■游戏状态：商业化运营 ■官方网站：http://www.hx2004.com

《华夏Online》宗师指环获取流程详解

■广东 迷茫的西瓜

《华夏Online》的第二部资料片《谁与争锋》推出后，其中的新装备宗师指环成为大家关注的焦点。虽然宗师指环出现有一段时间了，但作为为数不多拥有宗师指环的人之一，笔者总在游戏中被问到它是如何获得的。为了让更多人得到这一强力装备，笔者试把获取流程写下来，与大家分享。

宗师指环的获得开始于昆仑城的NPC王师，如果玩家的声望达到1000以上，找到王师，会得到一封信。将信交给赤水城的蟹青，蟹青会答应帮忙，为玩家制作宗师指环，但同时会要求玩家帮忙寻找一些制作宗师指环的材料，其中之一是金炭。这可以说是整个任务环节中最难的一步。首先，金炭只有在杀死电狐后才能够获得，而电弧虽然数量众多，但却具有Boss的实力，并以群居为主，很难一只只引出来杀。同时，金炭的掉落率也不是很乐观，经常有做任务的朋友杀死数百只电狐后还没有获得金炭。不过欣慰的是，在领取金炭任务的同时，跟蟹青还可以领到一个杀死电狐的任务，每杀够一定数量的电狐便可以回城找蟹青领取一次奖励，也算是给不能马上获得金炭的朋友一个安慰。需要注意的是，金炭和普通道具不同，掉落后会直接进入物品栏，并且无法移动。

如果获得金炭的过程顺利，那么，这个任务已经基本上完成了一半。把金炭交给蟹青，蟹青会告诉玩家，完成宗师指环还需要一样材料，并提示找一旁的法象帮忙。法象说，宗师指环除了金炭之外，还需要师徒之眼才能完成。根据法象的指引，去赤水地图的龙门渡寻找谷鱼精的踪迹。这里有一个小的技巧，如果经常在赤水城内跟NPC对话，可以得知城内有猎杀谷鱼的高手，而这个高手就是平时毫不起眼的豹赫，跟豹赫对话后，他会制作一种特殊的诱饵。拿着诱饵来到谷鱼精经常出没的海面，当系统提示"有渔民在海面上发现谷鱼精的踪迹"后使用诱饵，谷鱼精就会出现。由于吞食了诱饵，谷鱼精的能力会大打折扣，相比正常的谷鱼精要好杀得多。

找到蟹青，接到打金炭的任务

打电狐的过程中最需要耐心

不起眼的豹赫却是个厉害的角色

宗师指环在手，最后一步只要找王师开光就可以装备了

师徒之眼是无需接任务就可以打到的，如果经常到龙门渡练级，有可能会在谷鱼精的身上获得，师徒之眼可以交易，如果不愿意自己去打，也可以经常逛一下市场，有可能会买到。把得到的师徒之眼交给法象，法象便会制作出宗师指环。但是现在还不能着急，这时要将宗师指环交给王师，王师会感慨一番玩家的成就，并为宗师指环开光，开光后的宗师指环还需要经过铁匠的辨识才可以佩戴。和普通装备不同的是，宗师指环的属性不是固定的，而是和佩戴者的声望相关，具体属性为吸收伤害1%～15%（视佩带者声望而定）。

宗师指环无论是在练级还是在PK中都是威力强劲的装备，尤其是达到顶极效果15%的吸收伤害时，与一般装备的效果相比有天地之别。所以平时多做好事，经常收收徒弟或者带别人练练级吧。

■类型：在线角色扮演　■制作：Joymax　■运营：世模科技
■游戏状态：9月30日公测　■官方网站：http://www.srocn.com

《丝路传说》弓手成长之路

■山东 毛毛虫

在很多人眼中，弓手是目前网络游戏中一个很有特色的职业，这个角色象钉子一样坚韧，像松鼠一样灵巧。虽然弓手没有强劲的防御，不懂太多的武器和战术技巧，但他的弓箭却足以让你还没有看到对方的时候就赫然倒下。但是要做一名高等级的弓手，却不是那么简单的。

《丝路传说》中的技能系统分为武器技能和气功技能。武器技能包括退魔弓术、霹雷箭二连矢、召唤白鹰（学1级后可学青鹰）、战神爆烈箭（被2个以上怪物围攻时使用）、绝杀弓（因速度太慢主要用于偷袭和秒杀级低的人）。气功技能则分为冰系气功、雷系气功、火系气功和内功四大类。冰系气功的特点是杀巨型怪时可使其减慢攻击速度；雷系气功的特点是加速，可以跑得快些，节省时间；火系气功的特点是可以增加物理攻击；而内功则可以在没有血瓶的情况下恢复角色状态。

Boss太强，还是躲在后面射吧……

完了，盗贼团伙都是使弓好手

连击的威力非常大

瞄准了，先把辅助技能加上

弓手在练级的时候武器技能跟气功技能可以搭配使用，搭配策略如下。

5～16级：退魔弓术+冰/雷/火；**17～26级**：退魔弓术+霹雷箭三连矢+退魔弓术（如果第一下致命就可以不用）；**27～32级**：退魔弓术+冰/雷/火+霹雷箭三连矢+退魔弓术（如果第一下致命就可以不用）；**33～40级**：退魔弓术+霹雷箭三连矢+退魔弓术。

全智弓手在技能加点方面有以下两种搭配选择。

退魔弓+冰锋。这种加点攻击很高，结合冰的降速功能，基本上可以两箭内速杀。但是这种加点放弃防守，打高等级的怪或者打石师容易被围攻而死，一般组队打比较安全。

退魔弓术+霹雷箭二连矢+冰锋+冰防御。这种加点自己单练比较安全，二连矢攻击不高，但是冰二连有很高的冻结怪的几率，而且恢复时间较快，再接一招高攻的退魔弓术，是比较理想的打法。其中二连矢不需要加太多点，2～3点就够了，其作用主要是牵制。而加冰防御则是为了防止被怪围攻而失血过多。用这种加点目前升级速度还是很理想的。当然，如果玩家选择的是全力弓手，那么就请以武功为主，气功为辅助。其实这一策略也适用于其他技能的学习，只是弓系技能对这一点的要求相对比其他系列的技能苛刻一点而已。

目前有些玩家为了让人物向更多方向发展，采用双修的技法。但实际上要做到双修是很困难的，到头来只能成为一个四不像。另外，还有不少玩家选择冰系技能作为发展方向，下面笔者就针对冰系的技能来说一说。

首先是冰锋，它是主力技能，附加冰属性，有降速和冻结效果，最关键的是可大幅度提高攻击力，建议80%的点数加在这里。不过这一技能耗费MP惊人，基本上打3个怪左右自己蓝就耗光了。下一级的冰防御，每一级加2点的防御，而且时间较长，约5分钟左右，还是比较划算的。另外，可以使用远程冰技能，此技能无伤害，但是有100%的冻伤，PK时很有用。最后说一下冰墙护体。这个技能是以消耗蓝为代价发动冰墙保护，在蓝没消耗完之前玩家自己就困在冰墙里面，但如果是弓手的话，这时就可以自由打四面的怪。可是如果使用比较短的武器，旁边的怪是打不到的，因为它们都移动不了……

总之，在《丝路传说》弓手是一份很有前途的职业。记住，没有永远的平衡性。只要操作过硬、加点得当、技能修习得好，你手中的人物就能发挥最大的威力。

轩辕II 飞天历险

网游背后的故事·虚拟富豪

《轩辕II——飞天历险》玩家“狼族绝对”

网名：狼族绝对　年龄：31　居住地：河北省邯郸市
职业为企业主管。目前在游戏中的装备和帐号价值约有900万轩辕币，实际价值约为人民币1400元。

■本刊记者 克里斯

《轩辕II——飞天历险》天津鼠服务器里，有一个很辉煌的帮会——狼族盟约，这是该服第一个建立的帮会，但也是那个服玩家的公敌。无论论坛里或是游戏中，到处都有人针对狼族盟约进行口诛笔伐，恨不得直接将狼族盟约钉死在十字架上，理由很简单，狼族盟约作为一个极度嚣张却又异常团结的公会实在是很“招人嫌”。“狼族绝对”（以下称为“绝对”）是狼族盟约公会的第一任“执政官”，级别不是最高，装备也不是最强，但却是一个让人敬畏的人。曾经有人亲眼目睹他连续49小时不下线，单单为了兑现一句承诺，在水道深层为朋友打一套价值连城的装甲，当他终于乐呵呵地将套装送给朋友后，竟然整整消失了1天。因为他太累了，为了一句“戏言”连续49小时没有睡觉。或许就是这样的人品才可以在这虚拟世界中结交众多愿意为他赴汤蹈火的朋友。

“狼族盟约”的小合影

作为公会的负责人，管理着被许多玩家“憎恨”的狼族盟约公会，曾经有人问他，为这个虚拟的世界是不是付出得太多了。绝对说：“他们都是我的兄弟，有一些人一辈子都不会聚首，但有种感动却可以藏在心底，彼此守护一辈子。虚拟的世界中，到底有多少东西是真实的呢？恐怕没人会作出回答，毕竟，在这个世界中，太多感动和心碎叫人无法区分，但虚拟世界的确有很多东西值得我留恋。”

绝对从1999年开始玩网络游戏，第一款游戏是《千年》，后来在《传奇》中也混迹了很长时间，因喜添贵子而挥泪告别狼族大家庭。2005年6月他“重出江湖”，与狼族12狼王之一的“暗夜狼王”携手，玩起了《轩辕II》。从内测直至最终公测，这一路走来，终于让他从一个普普通通的游戏玩家变成了一个堂堂正正的第13位狼王。获得了如此殊荣的绝对并没有感觉轻松，从他晋级的那天起，大家再没有看见他从前极力冲级的样子，告别了“疯狂”。相反，无论谁需要帮助，绝对作为年龄最大的狼族玩家，都像大哥哥一样呵护他们。许多成员都被他感动，发誓要誓死捍卫狼族。而绝对因为管理公会等其它原因，只能把自己的号和他的朋友分享，现在他的号是3个人一起玩。

公测时，绝对身边多了好几个现实中的朋友，虽然他们不在一起玩，通过电话沟通，与长期对网络游戏的理解，加之超长的在线时间，很快他们的级别在天津鼠服遥遥领先。因此，游戏刚刚开放公会系统，他们就创建了公会。一开始，绝对并不是公会的“首领”，因为刚刚建立公会，并且公会中都是朋友，并不需要人为去管理什么。但时间长了，加入的人多了，一个好的行会就需要有人去管理，大家都认为绝对仗义疏财、乐于助人，于是一致选举他为狼族在《轩辕II》中的首领。

但毕竟游戏是个强者生存的地方，公会渐渐壮大后，因为需要练级、需要装备，就必须要去挑战强大的Boss，而这除了自己能力强之外，更需要团结和默契，而狼族盟约样样俱备，很快在全服有了名气。在“狼族议院”的策划下，绝对还负责带领成员参加种种活动，比如限时击败雷精、武林大会等。

瞧，巨额存款！

虚拟世界中，狼族绝对领导的狼族盟约是一个有理想和追求的团队。在天津鼠服，他更期待着更多朋友的出现（**题图为狼族绝对（右）和他的朋友在一起**）。

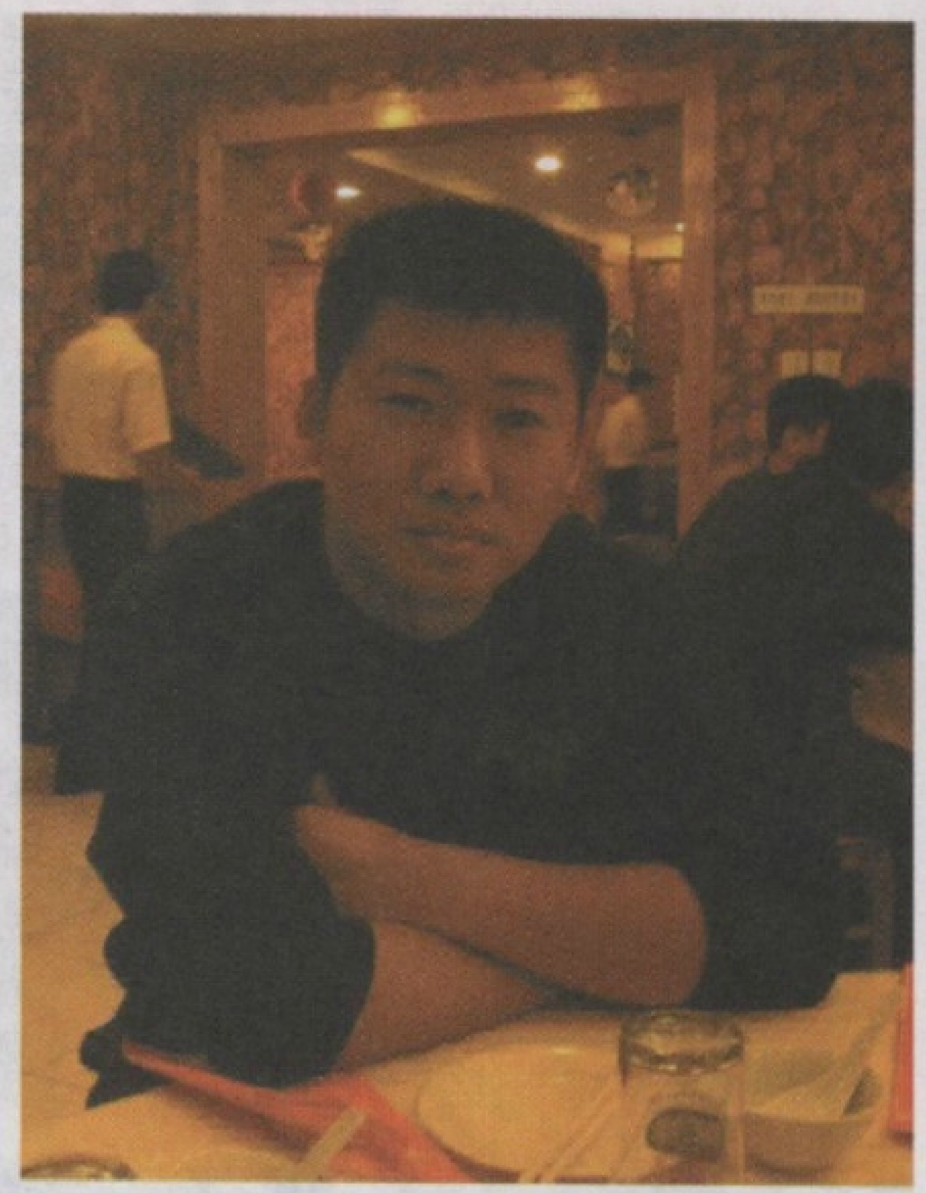
网游背后的故事·大收藏家

游戏主题打火机收藏篇

■本刊记者 北四环寻事员

姓名：洪亮	职业：某计算机研究所工程师
年龄：26	籍贯：辽宁
爱好篮球、足球等体育运动。收藏游戏主题打火机30余个，累计投入人民币1500元。	

从燃料、随身携带的皮夹到打火机，《毁灭战士3》打火机“套装”内的附件可谓一应俱全



喜欢收藏的人，大多怀有一颗敏感、细腻的心。这是记者采访过的众多收藏者的一个共同点。那些隐藏在收藏品背后属于他们自己的故事，当他们与记者娓娓道来时，一件件藏品便成为回忆往事的载体，此时的记者往往是一个聆听者，感受着这些大千世界中芸芸众生的喜怒哀乐。与这些收藏者相比，来自辽宁，目前在北京某计算机研究所工作的洪亮则是一个特殊的游戏周边产品收藏者，因为，在他身上，好象这些共性的特点并不存在。

洪亮是主动打来电话并邀请记者参观自己的收藏品的。他把见面的地点约在了“理性的”北四环附近的一个茶室内。他说，当自己看到杂志上那些游戏周边收藏者的故事后觉得很有意思，于是决定带着自己的收藏——游戏主题打火机出现在自己阅读了5年的《大众软件》杂志上。性格直率的洪亮说自己是一个标准的体育运动爱好者，

光通《传奇3》打火机不仅彩色图案精美，包装也较为精致

《天之炼狱》的凸面金属图案竟是用胶粘在打火机表面上的

在采访的前一天晚上，他刚刚看完欧洲冠军联赛的直播，提起足球和体育，显得神采奕奕。他说同网络游戏、游戏周边收藏相比，体育才是第一位的。

洪亮收藏的动机十分有趣。他对记者说，自己并不抽烟，但对各类打火机有浓厚的兴趣。因为他觉得这种随身携带的精巧物品是工业与艺术的结合体———个小小的打火机，内部一般由20多个零部件和若干体积的燃料组成，除具备取火功能、文化内涵之外，造型也十分考究。当然，和所有男孩子一样，在十七八岁时，朋友们之间相互展示的美国Zippo打火机引起了他的兴趣，这种充满雄性美感的打火机当时是一种时尚的象征。洪亮说：“从那时候起，尽管不抽烟，自己还是通过节省零花钱，买了好几个精美的Zippo打火机，在我生活的那个城市，那个年龄的男孩子除了漫画和游戏，也就爱好Zippo了。”

雕刻在金属包装盒上的A3图案，连同它创造的瞬间辉煌一起被记入了中国游戏发展史

洪亮的收藏经历似乎比较简单，他说，从喜欢打火机到收藏打火机，似乎是一件自然而然的事情。大学毕业后，洪亮分配到北京某研究所从事计算机软件开发工作，2003年偶然在西单一家售卖游戏点卡及周边产品的商店中看到了几个游戏主题的打火机。与自己手中众多的Zippo打火机相比，游戏主题的打火机别有一番吸引力。“这是我搜集的第一个游戏主题的打火机，当时花了120元。”洪亮向记者介绍，并随手拿出了一个CS的主题打火机，尽管这款打火机同那些工艺外观精美的美国Zippo打火机还无法相比，但金属凸面图案和特有的“半条命”标志，还是让记者眼前一亮。

《天堂II》打火机是花100元从一位玩家手中购得的

“可能很多玩网络游戏的人都比较爱

金山双雄——《封神榜》和《剑侠情缘网络版》，如不仔细看上面的文字，几乎看不出差别

这是一个从美国Zippo专卖店花了30美元购买的正品打火机，收藏者展示它的目的是为了同国内的一些游戏主题打火机比较质量

抽烟吧，且以男性玩家为主，所以打火机是一种较为普遍的网络游戏周边产品，当然也有其内在的原因——很多人是在网吧中抽烟玩游戏，比起其它形式的宣传，至少在一种可以随身携带的实用物品上做广告效果更好一些。”洪亮用自己的思维方式来分析网络游戏主题打火机的来历，“这些网游打火机按燃料材质不同，可分为燃油添加型和气体添加型两种。不过这些打火机的质量可谓良莠不齐，因为我国南方是世界上最大的打火机生产基地，生产成本也较为低廉，因此有些厂商在制作自己的游戏主题打火机时，仅考虑价格因素而选择了这样的打火机，并不能兼顾美观、实用与质量可靠的准则，往往有些气体添加型打火机都有不同程度的气体泄露，比较难闻。所以这几年，我在细分了游戏主题打火机的种类后，重点收集燃油添加型的打火机。”洪亮把自己收藏的10余个游戏主题打火机摆在桌子上，并随手拿出了一个原装的Zippo打火机进行了一番比较。“你看，这些游戏主题打火机在外观图案、游戏造型方面都有自己的特点，可一打开再比较，你就知道它们和世界知名品牌Zippo之间的区别了。”洪亮很内行地说。

这也是一款军事题材游戏的打火机，设计最精巧之处在于它还可以当钥匙链用

洪亮把自己定位为一个非专业收藏者。从2003年开始收藏游戏主题打火机以来，目前已经投入了约1500元购买这些收藏品。“相比自己收藏Zippo的投入，这点钱就算不上什么了，无非是丰富自己收藏的种类而已。”洪亮说。而当记者试图通过这些藏品了解收藏者难忘的情感经历或者岁月往事时，豪爽的洪亮笑了，他说自己是个直率的人，收藏这些藏品的过程也相对简单。“很多都是花钱购买的，所以说，也没有特别难忘的收藏经历和故事，在生活中，我做人也是以实在、简单为原则。”洪亮目前除了担任单位科室篮球队的主力之外，业余时间主要用于钻研计算机及网络技术，当然也不可免俗地体验了网络游戏《魔兽世界》，还把一个牛头人萨满的角色练到了35级。

在采访洪亮之前，记者特意在网络上查询了Zippo打火机的由来：1932年，美国人乔治·布雷斯代看到一个朋友笨拙地用一个廉价的奥地利打火机点烟后，发明了一个设计简单、不受气压或低温影响的打火机，并将其定名为Zippo，这是受当时的另一项伟大的发明——拉链（Zipper）的启发而命名的。四年之后，Zippo成功获得美国政府的专利，并克服了设计上的困难，在火芯周围加上了专为防风设计的带孔防风墙。二次大战爆发后，Zippo打火机成为美国士兵的军需品。时至今日，Zippo仍以其简约的设计、精良的做工而响誉世界。洪亮也表示，希望将来Zippo能够和游戏企业合作，推出正宗的Zippo游戏主题打火机。

《华夏Online》是近期成绩较好的一款网游，这款2005年出品的打火机在做工上也较为考究

CS的主题打火机做工还算精美，是为了配合《零点行动》发售时制作的周边

搜狐公司出品的《骑士Online》打火机，这两个扁平的打火机正面文字只有颜色的区别，但背面的图案就不同了

打火机，在小小的方寸之间，凝聚着锻造、齿轮、摩擦、印刷、燃烧等复杂的制造工艺和化学原理，它们记录了人类从茹毛饮血的蛮荒时代向文明时代演进的历史过程，今天，成为人们随身携带的物品，也是艺术收藏品之一。在采访的最后，洪亮起身主动送给记者一个打火机，以表示对记者个人慷慨结帐的感谢。其实这不是交换，在秋天北京的黄昏，至少在记者看来，和慷慨的人在一起，是快乐的。记者也在须臾的交谈中，增长了一些知识，结交了一位平淡如水的朋友。P

上届WCG总冠军3D战队终于在北美土地上捍卫了自己的王者地位，虽然这个王者已经垂垂老矣。在coL咄咄逼人的攻势面前，经历了换血的3D一改颓态，在美国预选赛上为自己正了名，本期战报将揭示谁才是真正的“火车站站长”。

5张新加坡机票

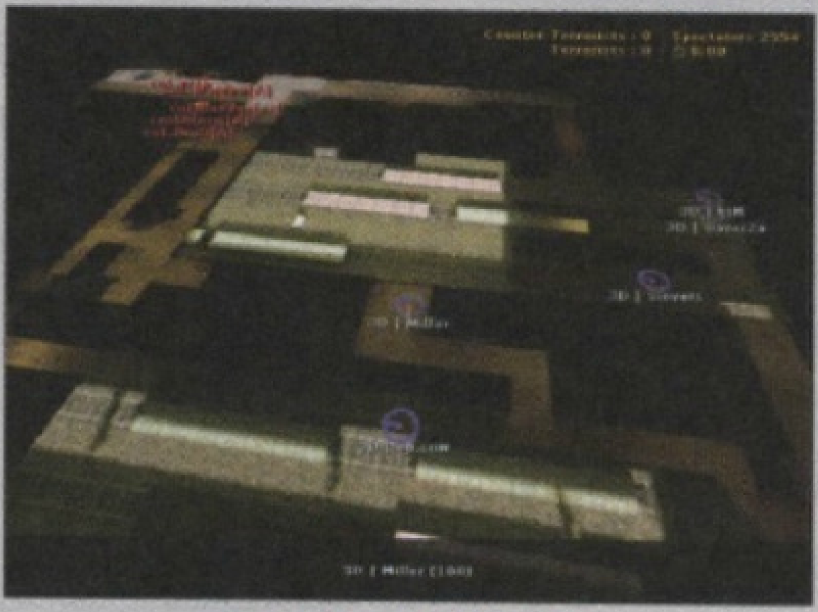
——WCG2005美国预选赛决赛复盘

晶合实验室 semper fi

双方出场阵容：

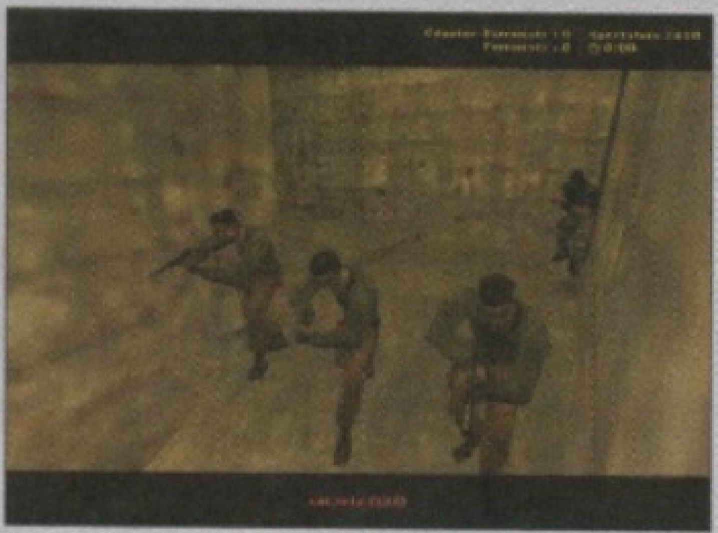
3D：Miller、so.coW、Kim、GarozZo、sievers

coL：Wanden、fRoD、Trip、storm、exdous



上半场手枪局的开局

上半场3D做CT。手枪局的胜负对整场比赛的影响勿庸置疑，由于CT在武器方面占优，因此coL采用了当前流行的一种战术：两人为队友买USP，得到USP的两人买防弹衣，其他人买手雷和闪光弹，因为CT通常选择买手雷而没有防弹衣，所以T这种战术在一定程度上弥补了开局装备的劣势，USP和Glock的配合有时还能收到奇效。



coL正准备4人rush A点

3D选择了3人防B点和露天广场、1人中门、1人A点的阵形。这种战术对付B点的rush倒是不错，但T并没有rush中门和B点，而是全员摸上二楼，一直无声运动到了A点出口附近，CT只有中门的Miller回撤协防A点（事后看来正是这样的决定造成了CT该局落败）。战场的宁静在剩下70秒时被打破，T全员从一楼出口rush，凭借火力优势以1换2并迅速埋弹，回防的CT又犯了分兵的错误，结果被全歼。本局CT失利的主要原因是对对手的动向判断失误，但分兵多路、回防过于急躁也是原因之一，3名回防的CT在10秒内被干掉就很能说明问题。

CT开始eco，令人惊讶的是，第2和第3局双方的战术竟然都没有变化，CT是主攻中门，而战术上更高一筹的T则选择了2杆长枪配3把手枪，1人在中门牵制CT，余部迅速通过二楼攻击A点，在装备和战术的双重优势下结果是不言而喻的——T在轻微损失的情况下轻取2分，总比分3：0。在这两局中T使用长短枪配合的战术，既拥有对CT的充分压制力，同时也保证了自身的经济。

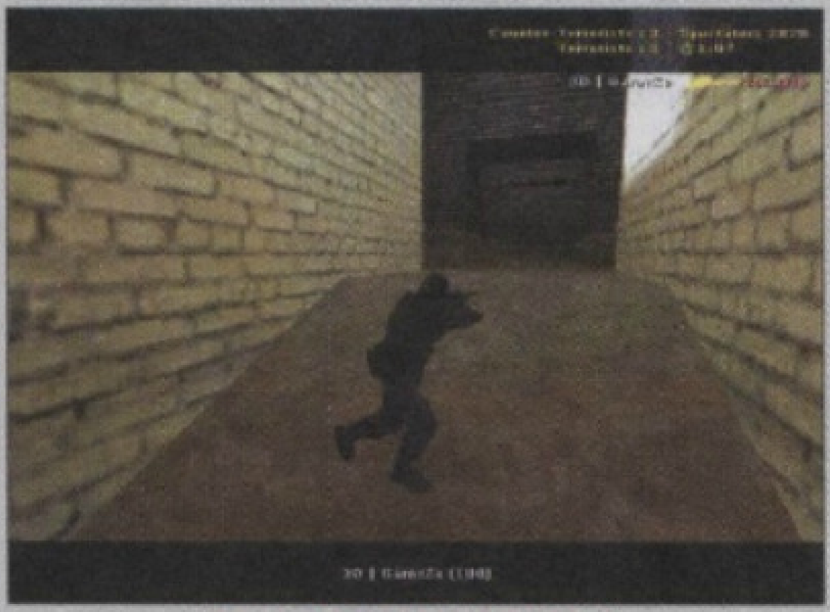
CT在第4局下了血本：2杆AWP、3杆M4。T则对以1杆AWP、4杆AK。面对首次武装到牙齿的CT，T在B点有2人、中门1人、二楼2人，包匪在二楼，中门的T骚扰后往二楼走，B点的T牵制之后撤到中门，使CT搞不清T的主攻方向。想法是不错，但实施起来并不顺利：首先是牵制B点的T没有把握好，被CT一换一，其次守中门的

Miller和so.coW——“人挡杀人，佛挡杀佛”的AWP组合

狙击手的M4对决

Miller及时协防A点。T虽然成功埋弹，但大部队在Miller和so.coW两杆AWP的精确打击下全军覆没，CT取得宝贵的1分。

由于在第3和第4局有远见地保存了经济实力，T在第6局仍能放手一搏——全AK！3名T甩开了大脚板奔向绿墙通道，意图诱敌，C4在二楼的T


GarozZo的AWP也不赖

身上，T的计划是B点一打响，包匪就进A点埋弹，让CT前后不能兼顾。但CT在B点布下重兵，在CT两杆AWP的痛击下，T诱敌部队被全歼，而A点由于so.coW的出色表现，勉强埋弹的T也被解决，C4也被拆掉。

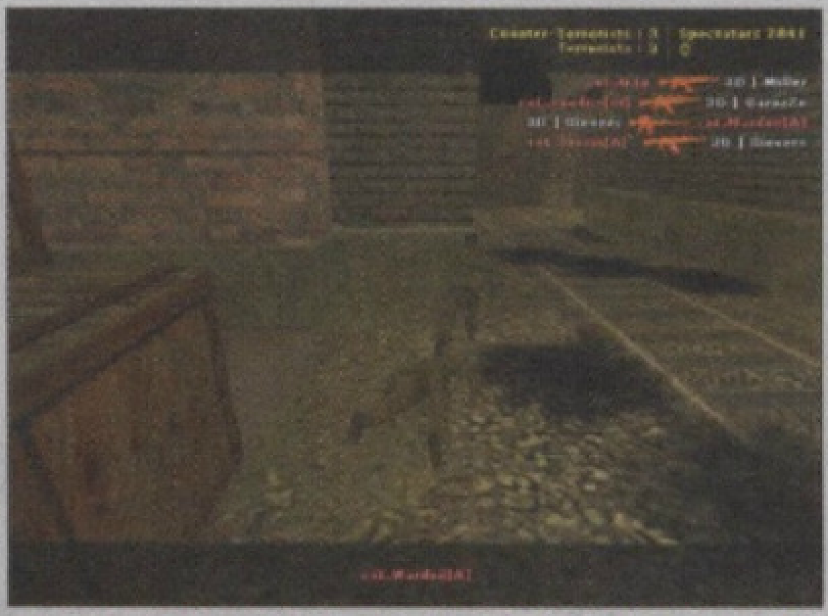
发现CT在AWP方面的优势后，T在第7局改变了战术，以中门和绿墙通道为突破方向全力猛攻，以求在中短距离上发挥AK的优势。果然，CT措手不及，中门和B点连续被突破，甚至A点也被从二楼包抄的T突破了，这时CT和T的人数比是1：3，C4已经埋设在B点最靠露天广场的一头，形势对T来说一片大好……且慢！CT的救世主so.coW再次发威了！他先是在B点一枪放倒了刚放下C4的Wanden，然后捡起一杆M4，以精彩的穿射击毙了正从中门包抄过来的fRoD，之后径直去拆弹了，这时仅剩的、近在咫尺的T——coL.Trip也摆起了乌龙，竟在车顶慢慢推过去想直接打so.coW的头，结果被so.coW拆弹得手。

占领B点，准备埋包

CT这3局的最大亮点是so.coW，AWP爆头、快速切枪，“感觉回到了1.3时代”。

T在经济上明显落后，如果不能在第7局翻身，就会被一直打压，因此T采用中门1人牵制，4人rush B的战术，而CT仍采取3人B点、1人中门、1人A点的防御阵势。开局后Miller先到达中门对面的CT出口，但Trip借助烟雾爬上车顶将其击杀，同时争夺绿墙通道的战斗也打响了，3名CT被迅速歼灭，T只损失1人并很快放下C4，幸存的so.coW决定放弃此局，但T的围剿令他的想法破产。

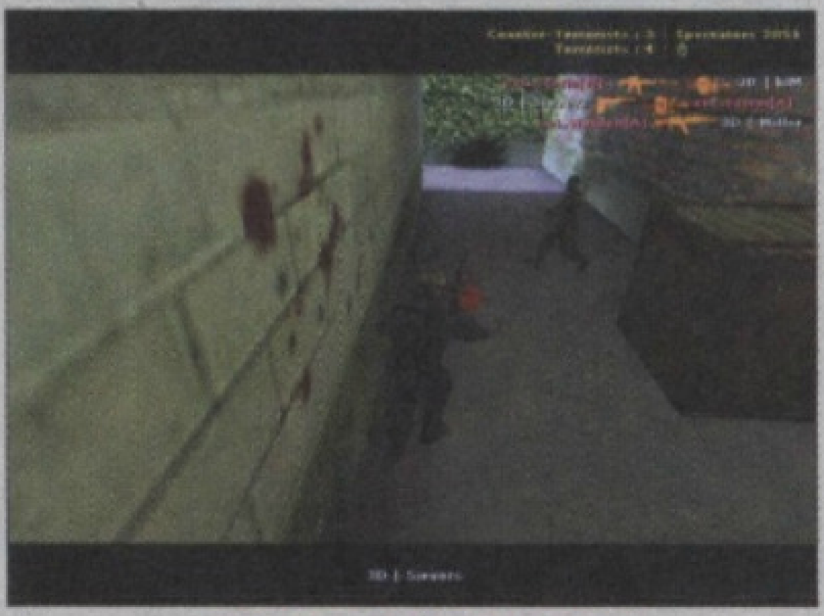
CT在第10局展开了反击，so.coW再次成为功臣，他躲在A点一楼出口处的车厢旁，当4名T以烟雾弹为掩护冲下来时，怎么也没想到这个狙击手端着AK站在面前！so.coW以1换2个半（重伤员被Miller的手雷炸死），为CT大部队回防争取了时间，而且C4被CT控制了。其后是拉锯战，T两次夺取C4，均告破产。


长通道出口到左侧拐角处的战斗往往是最激烈的

第11局双方的经济都处于边缘状态，按理应该采取比较保守的打法，但T仍然3路包夹B点，而CT看穿了T的想法，全员扎堆防守，结果分兵的T遭到CT分割包围，很快败下阵来（这局so.coW又贡献了3个漂亮的frag）。

第12局，T采用铁梯和绿墙通道出口包抄A点的战术，而CT也在这两个点布阵，好戏即将上演……

战斗首先发生在铁梯一侧，二楼的fRoD想穿射露天广场车厢上的CT，那里刚好有个对方的GarozZo，双方隔墙互射，结果fRoD被击毙。摸长通道出口的storm想垫到箱子上去看看形势，没想到被车厢上监控的sievers盯个正着，一枪穿射

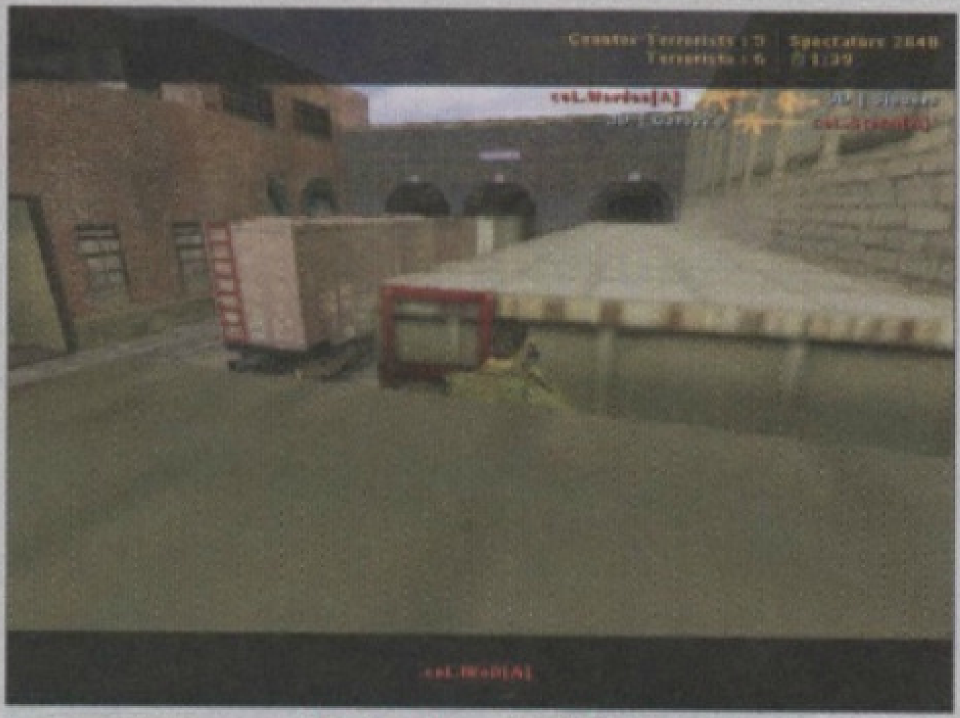

手枪对付AK还是弱了点

崩到脑门上，紧接着一颗手雷，把通道口的3名匪徒震个够呛，但sievers也暴露了自己的位置，3名T在烟雾的掩护下冲出，以一换一干掉sievers，占据了通道出口。从铁梯摸下来的Warden也击毙了Kim，但他刚在广场冒头就被GarozZo和远在B点炸弹车顶上的Miller合力放倒，T在铁梯一带的攻势被完全瓦解了。调头看B点，Miller在先看见对方的情况下居然放了空枪，被exdous击毙，GarozZo和storm来了个一换一，双方都只剩一个人，这时可能有人会问：so.coW在哪啊？这家伙正猫在炸弹车厢附近守株待兔呢。终于，exdous上钩了……6：6。

T终于eco了，全体野猪绿墙，很不幸，他们遇到了传说中的“雷神”sievers，被一颗手雷炸飞3个……

第14局，T武装AK打算一搏！4名T主力从长通道攻入，但遭遇包括so.coW在内的B点防守者的迎头痛击，基本上还没展开就在出口附近全军覆没了，战斗持续时间非常短，主要得益于sievers的穿射和so.coW的headshot，也归咎于T糟糕的rush。

第15局，T由于上一局的失败，部分队员装备不齐。Warden英勇地第一个从中门冲出，狙杀了sievers，但跟着他出来的exdous就被Miller放倒，猫在车厢顶上的GarozZo把War-



小冒一头，看看形势

den和顺着铁梯下来的fRoD打翻在地，storm想过来一探究竟也被放倒，Trip虽然干掉了GarozZo，但so.coW的枪口早已瞄准了他的头……

6：9，上半场以3D获胜告终。

下半场3D做T。第16局是关键局，T由1人中门牵制，4人rush绿墙长通道，CT则选择在CT基地B点和A点出口附近蹲守。Kim第一时间冲出中门，向长通道出口扔出一枚闪光弹，守候的4人随即冲出，打翻了蹲守的Warden，将其他CT逼退到基地内，虽然CT扔出几枚手雷，但T还是埋下了C4，并且马上对基地内的CT发动进攻，3名CT在没防弹衣的情况下被迅速歼灭，Trip虽然击毙了Kim，但在4把glock面前毫无办法。

Miller一人独中三元，而且两个headshot，牛啊……

第17局，落败的CT只能eco，而T采用了AK+Galil+MP5+2把沙鹰的组合，全员rush到A点，等CT反应过来时C4已经埋下，CT当然不会傻到拿手枪去剿匪，果断放弃了这局。

第18局CT仍然只能eco，而T这次选择野猪，顺利拿下。

第19局，CT的经济恢复了，全部M4，采用2人防守A点，3人抢占露天停车场制高点的战术，而T则是绿墙通道、中门、铁梯三路包抄，意在露天停车场，双方的交火发生在中门到B点一线。首先是GarozZo击毙了想占领车厢防守的Trip，然后是T精彩的手雷秀，使爬上楼顶的Warden没占到任何便宜就挂了，与此同时sievers和车底的strom来了个一换一，眼看T形势一片大好，但随后峰回路转，fRoD接连击毙Miller、Kim和so.coW，差点上演了大逆转，多亏so.coW在被干掉之前还埋下C4，fRoD冒险拆弹，被等候多时的GarozZo击毙。

虽然在上局损失惨重，但由于是胜利方，而且T的装备普遍便宜，在第20局大部分T买了AK，快速冲二楼野猪A点，eco的CT又输了。

第21局，CT迅速在A点1楼出口、中门、绿墙长通道出口布下口袋阵，于是sievers和Miller都在刚进入广场时就被Warden狙杀，Kim与storm十米之内对射竟然有大半子弹打飞，在此之后GarozZo和so.coW也在毫无反抗的情况下先后被击毙，CT从绝境中扳回一局。

第22局，T在前5局的积累使他们仍能有5把AK，只要拿下2局就可结束比赛的心理驱使T选择4人rush绿墙通道，1人摸二楼袭扰CT后方。但对

fRoD和exodus的组合简直天衣无缝

手重演了3D第14局的防守，这次是fRoD和Warden的AWP起作用，4名T和二楼的Kim先后被击毙。

第23局，T全体购买沙鹰快速进逼A点二楼出口，但CT早有准备，fRoD和exdous的AWP和M4配合天衣无缝，一有T和exdous对射，fRoD的AWP就会响起……

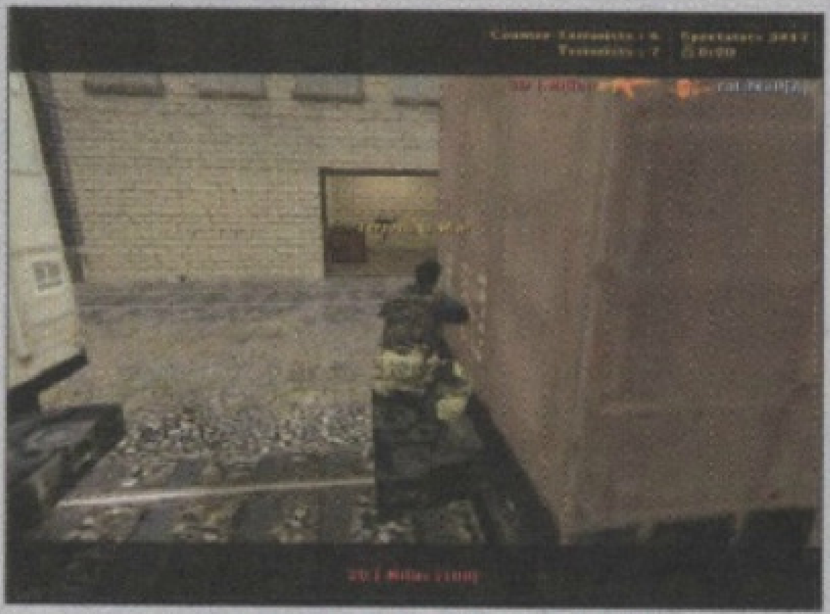
第24局，Kim和GarozZo作为诱敌部队在中门牵制CT，其他人迅速rush进A点，但Kim又犯了在第20局中的毛病，一串子弹打飞后被Trip干掉，虽然GarozZo随后将Trip击毙，但于事无补，CT从容回防，fRoD和Warden再次大显神威，T被全歼。

第25局，T又沿用第19局的战术（第三次了），而CT则估计T在连续遭到打击之后不大可能野猪A点，因此将主力放在B点。3D没有急于求成，而是在各自位置上等到剩下80秒左右时同时发难，在闪光弹的掩护下，铁梯下和中门的4名T同时冲出，在损失两人后才将最大的威胁——狙击手fRoD击毙并占领广场。T终于艰难地取得了这一局的胜利。

第26局，3D只要获胜就能结束比赛，他们再次全员rush A点，为了对付fRoD凶悍的AWP，T依靠二楼闪光弹骚扰，一楼借助烟雾弹突击的战术——但烟雾飘散得比较低，而fRoD通常站在车顶，CT再次依靠fRoD和exdous的完美配合取胜。

第27局，T进行eco，在烟雾弹的配合下匪徒拼掉了fRoD和exdous并安放C4，这就足够了。

胜负局！T全部购买AK，力争一举拿下。这次绿墙长通道有sievers和so.coW，中门GarozZo，二楼Miller和Kim，C4在长通道。Miller和Kim一直在铁梯附近穿射，造成很大的响动，但其他T按兵不动，CT很快迷糊了，exdous和Trip想查看虚实，结果被等候多时的Miller和Kim击毙，Kim随即摸向A点，虽然很快就被fRoD击毙，但在此之前通道口的T开始进攻，so.coW和storm来了个一换一，增援的Warden也被中门摸过来的GarozZo击毙，T和CT在人数3：1的时候还安放了C4，fRoD无奈，只能碰运气了——他的运气实在不好，Miller等在中门外。T再拿一分，总比分16：12，3D获胜。



Miller终于报了一箭之仇

整场比赛AWP发挥的巨大作用勿庸置疑，无论3D还是coL当CT时都将狙击手摆在非常重要的位置，同时也能看出北美战队的特点：个人能力强，但相对的战术变化少，拼枪拼意识的情况多，这点跟注重配合的北欧战队是有比较大的区别的。

梦断回音岛
——亡灵VS兽人的终极对决

■ 吉林 Xinyi

Echo Isles（译为回音岛）这张二人地图自从加入比赛用图后，就立刻受到广大玩家的喜爱，并且迅速地替代了传统的二人比赛用图The Two Rivers。但随着时间的推移，此图的种种弊病也逐渐显现出来：先是暗夜精灵利用小精灵采木的特殊位置吸引住NPC的注意力，从而不用清理分矿处的野怪就能开起分基；到后来，Echo Isles就变成了兽人的天下，现在更多的玩家都愿意把Echo Isles称为兽人地图或是剑圣地图。更夸张的是，有的非兽人玩家Solo时在Echo Isles上遇见兽人就会马上退出，好似老鼠见到猫一样。为什么会出现这种情况呢？Xinyi先来分析一下，首先Echo Isles拥有2个生命泉，1个魔法泉，显然皮糙肉厚的兽人步兵在生命泉水的滋润下可以最大限度地存活，而且大大降低了中期双线练级的难度；魔法泉又可以让本身少魔的兽人不必算计就能频繁施放大规模杀伤性魔法；此外，剑圣可以在攻击强度不高的NPC面前嚣张地砍倒掉宝怪后安然撤离，而前期无论是攻击爪子还是加护甲的指环都会极大加强剑圣的单兵作战能力。由于地图较小，再加上剑圣的高机动性，很容易抓到对手MF进行Creep Jack。老牛一出后带队练级，同时一身极品宝物的剑圣用无休止的骚扰彻底牵制住对手，等到老牛等级一上去，恐怕就是对手GG的时候。

好了，世事无绝对，虽然兽人在Echo Isles上有着上述的优势，但也绝不是无敌的。俗话说得好，兵来将挡，水来土掩，下面就请大家跟随Xinyi一起来看一下世界最顶尖的亡灵选手之一的4K—FOV是如何在WC3L上让强横的剑圣“梦断回音岛”的。FOV的对手是check6的Hunter。

亡灵的腐地侵蚀了10点的土地，兽人的基地自然就落在了2点位置。双方都是正统开局，亡灵是地穴—祭坛—通灵塔—通灵塔—商店，为了保证攀科技的速度FOV多出了一个侍僧用来探路；兽人则是标准的祭坛—地洞—兵营—地洞（图1）。

图1 双方开局

剑圣一出祭坛后就直接隐身跑到自家生命泉前，几刀放趴了黑胡子老头，得到加快生命恢复的指环一枚。在发现了侍僧的身影后，剑圣毫不犹豫地拿这个可怜的家伙祭了刀，然后又一溜烟跑到魔法泉旁又放趴了5级的蓝胖子，得+9的攻击爪子一个。与此同时兽人步兵们也将生命之泉残余的水元素清理完毕。眼看着3级的剑圣就要闪亮登场。

侍僧的死为死骑带来了重要的信息，趁着剑圣在疯狂抢宝，死骑带着食尸鬼们快速清理了门前的小怪和生命泉水。由于害怕剑圣的“三陪”，死骑又谨慎地跑到了对方的分基处MF，顺利升到了3级。由于一直没有看到剑圣的身影，死骑心里甚是挂念，于是带着众鬼直接来到兽人的基地。刚到基地前，就见一兽栏晃晃悠悠地刚建了一半，死骑心中窃喜，命令众鬼将其扒掉后战略性转移。而剑圣也一直没闲着，独自灭了亡灵分基前的蓝胖子得1个+2护甲后又捡了1个+6的爪子。此时3级的剑圣攻击已经达到了44～66，护甲达到了8点（图2）。

图2 超强属性的3级剑圣

双方的英雄都到对手的基地骚扰了一下后开始了MF之旅。此时兽人双兽栏量产飞龙，开始单练老牛；而亡灵也在恐惧魔王走出祭坛后放下了第二座地穴开始转产蜘蛛。剑圣一直跟

着亡灵的部队意图不轨，但FOV对部队的控制实在是太完美了，3级变态属性的剑圣竟然连下手的机会都没有，只能眼睁睁看着恐惧魔王脚下踩上了光环。剑圣当然不会就这么让恐惧魔王安安稳稳地升到3级，于是趁着亡灵MF商店时伙同老牛杀了过来。亡灵们并没有慌张，只是调整了一下阵形就迎了上去，双方展开混战。

图3 贫血的死骑无奈回城

亡灵唯一的蜘蛛被狼骑网住后在兽人步兵的板斧下迅速吐了白沫，于是对空的重任就肩负在身上带着2个加速手套1个腐蚀之球的恐惧魔王身上，只见恐惧魔王连睡带打，倒也把为数不多的几只飞龙治得服服贴贴。只是死骑一个不小心身陷敌阵，又中了剑圣一个3星的剃骨，血明显偏红，只得老老实实地掏出回城保命（图3）。

通常双方激烈冲突后都会有短暂的宁静，这次也不例外。在各自门前的生命之泉补给后双方开始了MF之旅，只是在飞龙的齐射下老牛的效率明显要高出一个档次，在加上RP无敌，又打出一经验之书，老牛同志很快LV4。这时亡灵非常聪明地训练了2个阴影，一个用来跟着兽人部队，一个跟着自己。这下子再也不怕剑圣的隐形骚扰了。在恐惧魔王3级后，掌握对手动向的亡灵主动地发起了进攻。以下是双方此次的实力对比（图4）：

图4 刚一开战就被催眠的老牛

亡灵：英雄3/3，10只食尸鬼，3只蜘蛛，1辆补血车

兽人：英雄4/4，3个兽人步兵，1个狼骑，8只飞龙

从英雄等级和部队组成来看，兽人略占优势。刚一开战，Hunter就狡猾地把飞龙调向了亡灵的左翼，灵活地避开了蜘蛛开始攻击起脆弱的食尸鬼，兽人步兵和狼骑则直接冲向了蜘蛛。不过FOV可是世界上最优秀的亡灵选手之一，反应自然神速，很快又把阵形调整了过来，和兽人展开激战。恐惧魔王不断催眠着老牛，降低其释放冲击波的频率，同时食尸鬼们也开始疯狂地撕咬，很快兽人步兵和狼骑就全部倒下。但在飞龙霸道的攻击下，食尸鬼们损失也很惨重，只剩下了3只，死骑一见损失太大，只能暂且退回基地避风头。

图5 有着三重保险的老牛

剑圣一见亡灵撤了，不但不见好就收，反而带着老牛直接打进了亡灵基地，当看见亡灵基地里成群的食尸鬼冲出来时才知道不好，赶紧带着老牛撤退。亡灵就不干了，食尸鬼在老牛前面左挡右挡，接着后面赶过来的恐惧魔王又一抬手，老牛就乖乖地陷入了睡眠之中，食尸鬼一拥而上，把老牛围了个严严实实。好在老牛有着飞龙齐射+冲击波+剑圣的三重保险，有惊无险地保住了小命。安全来到了魔法泉水补魔，双兽栏出飞龙的速度很快，兽人马上就又拥有了6只飞龙（图5）。

在清理完地图右下角的7级老乌龟后，老牛头上一道红光，升到关键的5级。在放下了分基地，兽人来到了亡灵基地挑衅。飞龙恐怖的攻击让亡灵的商店瞬间变成一道白光消失在空气中，亡灵急忙回防。面对纯飞龙组成的部队，FOV毫不畏惧，催眠了老牛后食尸鬼、蜘蛛一拥而上。脚踩双光环的食尸鬼们果然生猛，几乎是

图6 理智回城

瞬间就将4只飞龙撕碎。剑圣见状不好赶紧回城（图6）。

在地精商店购买了2个群疗后，死骑带领大军直接杀向了已被阴影探到的兽人分基地，剑圣带队来救。这次食尸鬼避开了兽人步兵直接绕向被网下的飞龙。而亡灵的两个英雄分工明确，死骑负责治疗贫血的蜘蛛，而恐惧魔王则主要负责给老牛唱催眠曲。虽然老牛偶尔的冲击波让食尸鬼们十分难受，但恰到好处的群疗总能让食尸鬼们恢复活力。不过，食尸鬼终究是不适合后期的战斗，当群疗完之后，食尸鬼的伤亡呈直线上升。在围杀了5级的老牛后，食尸鬼终于损

图7 传说中的生死一线间

图8 虽然属性BT，但也只能眼看着分基地被拆

失殆尽。一见老牛阵亡，剑圣开始暴走，几个重剁将死骑砍成红血，眼看着再来几刀就能将死骑斩于马下，剑圣不由握紧了手中的西瓜刀。不曾想恐惧魔王从旁边冲了过来，一抬手，剑圣头上出现了“ZZ”的字样。接着食尸鬼蜘蛛把剑圣团团围住。可怜剑

图9 漂亮的冲击波

圣一身极品装备也只能看着血条不断下降，幸好最后关头魔法回升到75用出了疾风步，要不恐怕剑圣也得追随老牛而去。虽然剑圣在心里把死骑、恐惧魔王诅咒了N+X次，但也无可奈何。最后只能眼睁睁看着亡灵源源不断的援军将自己的分基地淹没（图7，8）。

刚复活的老牛来到了魔法之泉补充魔法，但一个赶来会合的狼骑泄露了自己的位置，这个倒霉的狼骑先被催眠后再被围杀。这时老牛勇敢杀出，一个漂亮的冲击波让所有的食尸鬼血条减少了一半（图9）。

此时的亡灵实在是很想一战，但食尸鬼的血让死骑不得不带着他们跑到了对手基地下的生命之泉旁恢复。但兽人显然不想给亡灵恢复的机会，尾随而来，双方又在生命之泉旁展开大战。在生命之泉旁打架，自然是皮厚的兽人占便宜，在食尸鬼全部成了尸体贴图之后，老牛也到了6级。于是双方4个6级英雄的终极PK赛拉开了序幕。

此时双方的主矿早已爆掉，不同的是兽人的苦工们早已经开始了远程采金的辛苦作业，而侍僧就只能拆房子卖地才不至于断炊。FOV用最后的钱训练了2个阴影，可别小看这两个阴影哦，他们对比赛的结局可是起着关键性的作用。

虽然双方的英雄全是6级，要是死磕起来的话明显亡灵双英雄的战斗力要比兽人的英雄高出一个档次。但若是双方展开游击战，胜负还不大好说。但倒霉的剑圣贪图追杀2个食尸鬼，一路从亡灵基地杀到魔法之泉，眼看着再两刀就又能放倒一个食尸鬼，剑圣心里不禁乐开了花，但剑圣不小心一抬头却看见亡灵双英雄站在魔法泉边冷冷地看着自己……在魔法之泉的滋润下，亡灵双英的魔法近乎无限，于是悠闲地一睡一死缠，打得剑圣一点脾气也没有。好不容易隐了身，但阴影又飘了过来……于是剑圣再度被睡，尽管老牛拼死来救，但剑圣还是很快红了血，紧要关头，剑圣一咬牙，剑—刃—旋—风！这一极度拉风的招数此时竟被用在逃命上，真是让人感慨万千（图10，11）……

使用剑刃旋风的时候剑圣的确是

图10 大意的剑圣很快被打成红血

图11 虽然开着剑刃旋风，但还是逃脱不掉死亡缠绕

魔法免疫，但移动速度也的确降了下来，而且用完了魔法的剑圣还无法使用保命的疾风步……最后死骑潇洒地一甩手，剑圣应声而倒。剑圣死后局势就明朗化了，虽然老牛还在顽强地作最后抵抗，但当亡灵双英雄带着地狱火直接把祭坛打爆后，老牛也只好接受失败的现实。GG，FOV取得了比赛的胜利（图12）！

图12 最后的希望也被打破

赛后分析

在为FOV精湛的操作和良好的大局观深深赞叹之后，我们来探讨一下FOV的战术思想。很显然FOV在此场比赛中所用的战术是针对Echo Isles上很是嚣张的剑圣流。由于前期剑圣可以通过快速抢宝，大大提升自己本身就很霸道的物理伤害输出，可以说是名副其实的“法师杀手”。所以选择传统的巫妖次发的话，不但会在剑圣无休止的骚扰下等级上不去，而且还会在战斗中成为剑圣主要的攻击目标，为自己增加更多的负担。而身为力量型英雄的恐惧魔王，不但在战场上的生存率大大高于巫妖，不错的辅助技能也可以使部队的战斗力提升一个档次。

剑圣虽然单体伤害输出惊人，但却没有象先知一样的群杀技能，通过恐惧魔王不断地睡眠兽人唯一的伤害输出——老牛，再加上吸血光环，可以使得食尸鬼在战场的生存率大大增加，最大限度地保存自己兵力。

最后要说的是FOV对阴影的使用，毫不夸张地说，最后如果不是阴影的存在使得剑圣无法逃出，胜负之数还不好说。合理地利用自己的种族特性，良好的大局观，精湛的操作成了FOV在这场比赛中的制胜之匙。P

千古风流人物（下）

■北京 白北五

白北五： 因为生病和种种原因，这篇（下）很久才和大家见面，真对不住读者朋友和林晓姐姐。为了大家阅读不会麻烦，我说一下上篇的情节——星际战争之后，泽拉图和杜兰被魔兽里的先知麦迪文带到了过去。杜兰和麦迪文去了奥格瑞玛见萨尔，而泽拉图则被青铜龙诺兹多姆带到了魔兽史前巨魔文明时代。在星际纪元的时代，基尔加丹则对克丽根女王发动了进攻。

林晓： 我什么也不说了，大家看文，然后给白北五戴小红花或者扔臭鸡蛋……上篇见本刊2005年17期190页。

F

杜兰走在这伟大的城市中，周围有许多绿皮肤、黄皮肤、蓝皮肤甚至没有皮肤的各种生物走来走去。但令他诧异的是，他并没有感到什么不自在，甚至可以说，比他周旋于那些虫子中要舒服得多。这显然并不是由于这些生物都双足直立的缘故——杜兰甚至感到自己深层的记忆中有着这样的景象。

他一路跟随麦迪文，穿越熙熙攘攘的拍卖场，路过高耸入云的巨塔，经由不见天日的小巷，进入宏伟的殿堂。每走一步，他都感到自己正在进入思想中最深邃的角落，脚步不由得有些放缓，心跳却莫名地加快。

两个肌肉鼓胀的绿皮肤战士恭敬地向麦迪文行礼，他们似乎认识这个古怪的老人。令杜兰吃惊的是，虽然那些人的语言并非星际通用语，但自己却能完全听懂他们的意思。“欢迎你，先知。”

杜兰按了按腰间的枪，又很快松弛下来，眼前发生的一切显然不是用枪或者别的什么武器能解决的。他把手顺势移到身后，如同没事样背着手很轻松地走进那巨大的穹顶。

他一眼看到大厅尽头那穿着黑色铠甲的兽人。兽人亦深沉地看着他，充满智慧的眼中闪过一丝疑惑，但马上便起身迎向他们：“好久不见，先知，这就是你说的客人么？”“酋长，今次的事情可很了不得呢。”

两个卫兵搬出阔大的椅子，杜兰随着麦迪文坐下，侧耳聆听着那兽人酋长与麦迪文用自己从没听过的语言，甚至也不是外面那些人使用的语言高速交谈着。他们的表情越来越凝重，还时不时向自己投来一眼。这种感觉令杜兰很不舒适，但他发现在这种语言中竟掺杂着一些自己懂得的词汇，似乎这些词汇曾经被自己多次使用过。他几次想站起直接询问，但一股怪异的气氛阻挡着他的行为。气氛中混杂着压力、危险、不安甚至一丝温暖。就是这奇怪的温暖感令他最终只是坐在那里，观察着周围的一切以及那个兽人酋长。

终于这两个人将目光转向他。杜兰不适应地耸耸肩，挤出一个勉强的微笑，“终于可以和我说点什么了吗？”

兽人酋长的目光一直投进他的眼中，“告诉我，基尔加丹是如何把你带走的。”

“什、什么带走……”

“你不会想说，你从一出生就跟着那家伙吧。”麦迪文用手杖顶端摩擦着下巴，“杜兰啊，你对自己的童年完全没有印象了吗？”

杜兰明白，眼前这两人必然对自己模糊的童年有很深的了解，但他深知，一旦承认，自己至今的所作所为定然遭到颠覆。他将目光转向地面，“那有什么要紧么？你们究竟想表达什么？”

那兽人呼地站起，两米开外的身高配以乌黑的全身铠甲，虎虎生威。他走到有些慌张的杜兰跟前，一字一顿地说：“我决不会让基尔加丹带走你——无论是哪个未来。”

这时，亲切悦耳的女声从门口传来，“这人体内有着好强大的魔法天赋呢，他就是你说的那人吗，先知？”

杜兰脖子僵硬地转过去，就见到在卫兵的行礼中，一位无比美丽高贵的女性走进大厅。

这并非他第一次见到吉安娜。

G

“那是什么时候的事情？”

“时间并不重要，重要的是因果。”诺兹多姆捻动胡须，耐心回答着泽拉图的问题。“任何世界都有自己的消亡，艾泽拉斯也是一样，但它的传承不应断绝。特别是，不该以破坏时间轴

的方式断绝。”

碎石听不懂这些深奥的话，他只能理解到自己的世界将被失控的虫子们灭绝。那个唤醒虫子的人，叫做基尔加丹。

泽拉图看着侏儒，面罩下的眼睛时隐时现，“现在就干掉这些虫子，一个不留。”

诺兹多姆微笑了，“果然不愧是你啊——但是不行。”他走到山崖边，望着远方起伏的山峦，在那底下，亿万的卵正在沉睡。“它们太多也太顽强，我们能做到的只是将它们削弱并圈在一个范围内，等未来有能力彻底消灭它们的英雄们出现。”

“我族会有这样的英雄出现吗？”碎石问。

“不单是你们”，诺兹多姆向遥远的北方指去，“那些人类现在还很原始，但他们将代替你们成为这个世界最发达的种族。还有一个你没有见过的种族，来自另一个世界，他们也将在这里发枝展叶。”

碎石迟疑了一下，还是问：“你是说……我们的种族将会没落？”

诺兹多姆看着他，微笑道：“世界尚且会消亡，何况种族。放心吧，伟大的首领，你们或许无法一直站立在文明顶端，但你们的影响没有任何种族可以忽视。”他忽然转向泽拉图，“很相似的历史循环，不是么。你们比人类古老，但人类的开拓毕竟还是超过了你们。”

泽拉图闷了一下，缓缓地说：“人类，是朋友。”

“了不起的家伙。”诺兹多姆赞许：“虽然在这个世界，有几千年人类压制着你们种族，但你们的图腾还是给他们留下无法磨灭的心理印记。”他看向泽拉图，“你该知道他们最怕的两种动物吧，那就来自你们种族的原始信仰了。”

泽拉图想起了雷诺，那个曾经和他并肩作战的秃鹫车指挥官，脸上起了一丝波动。如果是熟悉的人，应该会把这种表情理解为微笑……他们谈起刀锋女帝还是人类小姑娘的时候，雷诺曾苦笑着说：“我们人类不是怕蛇就是怕蜘蛛，她却什么都不怕……”那时泽拉图并没有太在意，现在想起自己种族最常见的战斗单位金甲虫和龙骑士，那不分明就是人类眼中的蛇和蜘蛛么。

碎石认真：“如果那些……人类是朋友，那比我们更先进又怎么样。”

诺兹多姆没说话，看穿时间的眼睛告诉他，人类将勾结精灵进攻巨魔的领土，并将他们赶出家园三千年——但那是这些种族自己的历史，他无法也不必去干涉。

但接下来的历史，他必须参与的：基尔加丹将艾泽拉斯最具天赋的杜兰带去未来，他就要将星际纪元中最强悍的战士泽拉图带回过去；基尔加丹在时间节点上融合出庞大的势力，毁灭整个历史，他就要将那些时间流抹平。

“我需要你们的帮助。”诺兹多姆再次重复他一开始的话，“我们要把这些虫子封印在这片土地上。”

在之后的一千年中，数千万的巨魔在这里修建了巨大的神庙和封印。令人奇怪的是，这里用到很多的科技，即使最先进的地精亦无法做到。

——《艾泽拉斯国家地理·希利苏斯卷》

H

刀锋女帝的话语就是命令，所有的虫族军队开始对这神秘的舰队进行反击，爆炸如烟火在太空中散开。论到战术，克丽根不会输给任何人——即使是积累了万年智慧的敌手。但那些古怪的飞船兼具杀伤力与防御力，竟将纵横宇宙的虫族压制下去。

雷诺的秃鹫车连续几个回转，将从地上冒出的角质巨刺甩在身后。虽然女王有不准追杀的命令，但不知为何，几天来的虫族动向有些奇怪，似乎主脑们都投入到什么大事中，失去了对最下层单位的控制。

“莫非虫子们又内乱了？”雷诺想着，放出蜘蛛雷将扑来的几只小虫炸得粉碎，心中却不由得克丽根。从地球势力的广播中得知，虫族在空域和不知名的势力展开了战斗，暂时停止对地球舰队的围剿。但那并不是什么好事，能赶走狼的至少是虎，即使昏庸的地球议会也明白这道理。雷诺自然更加清楚，更何况，在他内心深处，还有一个强悍的女性身影。

此刻这名女性正在竭力抗拒着神经海中传来的阵阵压迫，为了对抗这奇异的精神攻击，她已经切断了对无数主脑的控制，但是对方可怕的压力却宛如无处不在地对她进行着冲击。那自称基尔加丹的人无疑已经了解了虫族控制军队的方式，选择了实体进攻与精神进攻双管齐下的方式。

“该死的杜兰……”克丽根恼怒地摇动已经触须化的长发。她刚刚计算到自己的军队已经折损了四成以上，还不算因为失控而无法联系到的部分，而对方似乎还游刃有余的样子，竟然开始融合起那些被击毁的虫族遗骸。克丽根甚至能感觉到那些虫子们残存意志的痛苦，这令她美丽的眉头更加紧蹙起来。

基尔加丹的目光已经转向了人类的星系。那些宇宙中最富有潜力的家伙，从几万年前就已经给他带来困扰，但基尔加丹记得自己已经将人类的帝国连同艾泽拉斯一同消灭，为何在宇宙的这一端，同样的种族又发展起已经可以进行星际战争的文明呢。

基尔加丹在发现新人类的这十年中，一直思考这个问题。他感到有另一个力量在不知名的某处和他抗衡，但杜兰的失踪令他不能继续沉潜在扭曲虚空之中进行千万年的规划，他必须用行动把那些幕后反抗者揪出来。

来自扭曲虚空的融合舰队开始同时进攻人类前哨，它要吞噬、融合更多的力量——然后，毁灭这个世界。

“没有杜兰，融合生物的能力终究还是很困难……”基尔加丹这样想着，把目光延伸到时空的各个角落。但当他的目光流向他带来杜兰的世界艾泽拉斯时，一股熟悉的波动拦阻了他的精神触须。

“泰坦之力！”萨格拉斯曾经的部下，如今燃烧军团之主认出了这强大的力量。它传承于灭亡的文明，如今来阻止另一个文明的毁灭了。

I

一个声音出现在刀锋女帝和人类统帅的脑海中。

“我可以帮助你们击败基尔加丹，但你们要把他们集中在一块尽量小的星域中。”

他们不知道这声音的出处。

J

杜兰从没有感到这样的充实。

是的，他是艾泽拉斯世界最有天赋的后代，他的血统带来了无与伦比的融合能力，他曾经为基尔加丹融合出了一支无敌的军队，现在他要亲手毁灭它们。

一只粗壮的手放在他肩膀上，“这之后你要去做什么？”他回过头，就见到萨尔酋长关切的面庞。

杜兰的脸上放出从未有过的光芒，“我或许和先知离开这个时代，但我会关注着这里……”他顿了顿，微微笑着说：“以及我自己。”

吉安娜闪现在他们身边，看上去连续的传送让她有些虚弱，萨尔和杜兰几乎同时伸手搀扶住了她。她站直身子，对麦迪文说：“消息都已送出去了，但我不知道他们会不会来。”

“我一直对你们有信心。”麦迪文顿说：“你们共同抵抗过燃烧军团，你们也将共同对抗后代的敌人。”

杜兰看着麦迪文睿智的双眼问：“先知，你已经看到这一未来吗？”

“没有，我看不到直接参与的未来。”先知摆动手指说：“但我能看到必然的盟友，因为他们都是英雄。”

因为这是一个英雄的时代。

三天之后的晚上，他们出现在一片沙漠之中。麦迪文指着前面的一片废墟说：“那是我的朋友搞的空洞，他们叫它时光之穴。要打倒基尔加丹，还是得穿过这个东西。”

“我们如何开始？”杜兰问道。

“在月亮最圆满时，我们将借助艾露尼之力打开时光之穴的通路。这时你需要发挥自己融合能力的特异本领，将其他人的力量融入萨尔的闪电中，并引导向三万年之后的基尔加丹。只有来自艾泽拉斯的泰坦之力，才能击破他的力量。”

杜兰看了看静谧沙漠中前进的庞大队伍。萨尔的左边是他最忠实的战友沃金，右边则是比他巨大身体还要高出数头的苍老牛头人——蹄子上布满深红的印记。更远处，是无数悍勇忠诚的兽人战士，在沙漠中踏出一条笔直的道路。

这样的队伍，没有人能够击败。杜兰这样想着，突然看到三条龙。

时光之穴门口飞舞的青铜巨龙。

他正要拔出腰间的枪，突然一个娇小的身影出现在龙的身下。那些巨龙竟都恭顺地降落下来，伏在她的身前。“你们来了。”她说。

麦迪文翻身下马，向她行礼，“这次还是要靠你们了。”

那女性侏儒叹气道：“为了这个世界的因果……”

“……与和平。”一个声音接道，从沙丘后面走出一个精灵青年，“干吧，没多少时间了。”

杜兰眼看着从另外两个方向突然出现的两条人影，正在疑惑他们如何倏忽出现时，他们就连同那侏儒与精灵一同腾空而起。

变成了龙。

在月满中天时，四条色彩各异的巨大飞龙盘旋在时光之穴上空，即使身经百战的兽人战士们也不由得有些战栗于这无比的龙威。一道道强得可以用肉眼看到的魔法动波，荡漾在时光之穴的洞口；一个似乎能看到整个宇宙的深邃黑洞迅速出现。

“开始吧。”

杜兰把手放在萨尔的肩膀上，另一只手伸向身后，“我需要广大的魔法能量。”吉安娜柔软的手握住了他的手。

“我需要持续的体能。”凯恩巨大而温厚的手默默搭在了他的肩头。

“强大的控制力。”沃金瘦长有力的手放在了他的手上。

萨尔点点头，正要放出闪电，一阵马蹄声打破了沙漠的寂静，从热沙港方向传来，似乎有十几匹马从北方奔来。

“我想，他们还是会来的。”吉安娜灿烂地笑了。麦迪文按着手杖，看着那渐渐清晰的队伍。

“酋长，又见面了。”当先的骑士跳下马，分别向部落的巨头们行礼，“伊崔格先生还好吧。”

萨尔欣喜地笑了，“我想他今年听到的最好消息就是你重整白银之手骑士团了，佛丁团长。”那骑士爽朗一笑，将金属铠甲覆盖的大手扶在杜兰身上，坚定有力的意志通过杜兰的身体，传入了萨尔的精神。

“把你的脏手放低点，小子。”一个粗鲁的声音咕哝着，“要放电的话，还得我老铜须的锤子！”杜兰低下头，却正见到一个火红胡须的矮子，把粗胖的手按在他的腕子上。转瞬之间，火热而猛烈的爆发力加入到了这从没有过的力量融合中。

那矮子瞥了萨尔一眼，把头扭到一边，哼了一声，“快干活吧，我可不想和你们这些臭烘烘的家伙待多久。”

无数强大而不同的力量在杜兰体内融合交汇，然后传递到萨尔身躯中。他身躯震动，两行血从鼻孔中淌出。麦迪文将他的手对准时光之穴，寻找着准确的时光节点。所有人都感到身体中的力量在不停外泄，似乎生命都在一同流失，但他们，依然站立不动。

就在这时，一股清风渗进他们的身体，补充了他们行将崩溃的体能。那个瞬间，杜兰似乎瞥见在远远的月下，有一个婀娜的女性身影，她身下似乎有一只巨大的老虎。

就在此时，麦迪文大喊一声“放！”

一道闪电。

这是一道从没有人见过的闪电。无论是艾泽拉斯还是翁星球，无论是蛮荒时代还是星际纪元。即使塔斯达的心灵风暴，即使阿克蒙德的死亡之指，也无法与这道闪电相比。

这道闪电，穿越了三万年的岁月，击破扭曲虚空，带着基尔加丹最大的恐惧，贯穿了整个融合舰队；从城市一样巨大的母舰当中劈过，串起凝结在时空节点上的怪异军队，结结实实地轰在扭曲虚空主宰者的脸上。

“艾泽拉斯！”

回答他的，是眩目电光中爆炸的舰队。

“先彻底击垮这些妖怪，然后，把虫子们赶回老家去！”雷诺少将在电视中疾呼，他眼中放出坚定的光彩。是的，接下来的胜负，得由这个时代的人们自己决定。

K

“我们的儿子，会成为艾泽拉斯的骄傲。”

“他的名字，就将依这片伟大的土地，我的父亲之名而定。”

（全文完）P

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《地牢围攻II》
《神鬼寓言——失落之章》

《信长之野望——革新》"垃圾"处理的补充说明

■北京 谁谁

大软曾刊登过如何利用《革新》中"垃圾"武将的方法，不过阐述比较简单，下面笔者根据自己的心得进一步介绍，让该方法使用起来更加有效，成功率更高。

这一招可称之为"终极垃圾累人大法"。你为电脑永无止境、无孔不入地挖人，以及手下武将在发展初期虚耗国库而头疼吗？这个绝招可令电脑的阴谋家们抱回一个个定时炸弹，饱尝阴谋挖人的苦果。具体步骤如下。

第一，将自己不想要（如能力太差）的武将狂加工资至5000（上限），此时该武将忠诚100，几乎不会被挖走了。

第二，接着需要一点小条件。有家宝的大名万事OK，没有的盖个商町然后买几个便宜的，再把所有的宝物都赐给你不想要的武将，最后全都没收！这样其忠诚度便可降为0（下限）。同理，官位及役职也可达到同样的效果。

第三，经过上述操作，电脑在当月的挖人还是不会成功的（难道是垃圾武将们心存幻想？）。不用担心，在下个月一开始再看这名武将的资料，其忠诚度由0狂升至45！此时重复第二步的赐宝、没收步骤，使其忠诚再降为0，则其几乎肯定在当月被电脑挖走。想想看，任何一家与你相邻的电脑大名，抱回去几个季（3个月）俸禄5000的大硕鼠，即使是作弊的电脑大名经济也会很快崩溃！这之后他会解雇武将（或武将自己辞职），那么你就又有得赚了。

注意：本代中，光荣设定赏赐与没收宝物后加减的忠诚度绝对值相同，根据这一原理，如果自己手中没有多余的宝物，也可向手下"借"（马上还回去就是了）。此外，由于发工资为一季度（3个月）一次，即3月、6月、9月、12月发工资，掌握好时机，就是我们的"定时炸弹"爆炸时。P

《信长之野望——革新》技巧一篇

■西安 默子

在《革新》中，"垃圾"武将的用法有很多种。除了可用来消耗对方大名的金钱以外，还有一种很实用的用法。游戏中，只要你的一座城外有军队驻守，那么敌人通常就不会前来进攻你的这座城。所以，用你的一名垃圾武将带一个兵驻扎在你的城外，就可安心搞这座城的内政建设了。这个方法很保险，可保证你的后防稳固，但要注意的是，这种方法不能阻止史实事件的发生。P

NBA Live 2005巧组全明星阵容

■哈尔滨 honey

使用方法很简单，首先想好你想要使用的明星球员，如加内特，然后进入常规赛模式选择森林狼队，进入球员名单管理将加内特解约变成自由球员，然后不要存档退出到选择模式的界面下，选择你要使用打常规的球队，如火箭队，再到球员管理界面中将自由球员加内特签约。依此方法类推，你将打造一个属于你自己的全明星球队，感觉一下整个赛季82场全胜的滋味！

此方法只适用于常规赛中，季后赛由于过了球员签约期限所以不能成功，而王朝模式由于有薪资上限的缘故最多也就签几个超级球员。P

《敌后阵线》技巧四则

■浙江 何琦

《敌后阵线》讲述的是美国飞行员比尔·福斯特二战期间在德国飞行时被击落，逃避德国法西斯的追捕，安全抵达瑞士边境的故事。本作采用第三人称视角，可称得上是《盟军敢死队》与《合金装备》精华的结合，所以秘密潜入类游戏的老玩家可很快上手本作。

1.当操纵主角比尔贴近（使用空格键）墙壁或其他物体，按下鼠标左键可吸引在附近一定范围内的德军士兵过来查看一番，注意士兵头顶出现红色蓄力槽是最危险时。

2.如果遇到多名士兵把守隘口，他们的视角相互交叉，这时很难有“下手”机会，大家不妨将香烟丢弃在其中一名士兵的巡逻路线附近，造成孤雁离群的落单状态，这对我们非常有利……

3.秘密潜入游戏最高境界就是总揽全局，抓住瞬间即逝的机会，从敌人的眼皮子底下蒙混过关，用最小的代价夺取胜利。需要注意的是，本作德军士兵的听觉非常灵敏，一有风吹草动，大有要挖地三尺刨根问底的架式，大家切记要必须蹑手蹑脚接近目标（左Ctrl键）。由于本作中敌人视线范围是没有标明的，这里强烈建议彻底侦察周围的敌情之后再作下一步行动。

4.杀敌，使用枪械是万不得已时采用的下下策，正面冲突只会遭到灭顶之灾。主角的枪法实在不敢恭维，远距离用枪解决守卫基本上等于自杀。只有暗杀才是真正的过关王道，通常笔者经常使用勒杀这招（按住鼠标左键直到目标头顶上的蓝色氧气槽耗尽）。不过，非常奇怪的是，只有勒死的军官可被移动隐藏，士兵的尸体却搬动不了。

游戏中，玩家不仅需要避开德军追兵，还要不断挑战极限，烤火取暖、食物是恢复健康值的两种基本方式。本作还具有角色扮演性质，可用每一关赚取的经验值提升健康值和体力值，以及武器操作的熟练度。P

《三国群英传V》离间武将的一点心得

■安徽 LT

在《三国群英传V》中，武将可谓统一天下最重要、最可靠的力量。若是靠一点一点攻城、俘虏、招降未免太慢，而且不易抓到名将，实在不爽！使用“离间敌将”虽然有些阴损，却不失为“妙计”，只是很多玩家认为这个办法成功率太低而很少使用。下面是我的一点心得，如合理使用，成功率将大大增加！

1.避免一个劲使用高智商武将去执行“离间”的做法，如用智力115的武将去离间85甚至更低智商的敌将，你会发现85%以上的结果是“对方拒绝与你见面”，即使成功也无法一次性将其拉到己方，等于白搭。我的经验是：己方武将智力要比离间对象高，但只要高出3到10即可，这样成功率最高。用多位适合武将对同一对象进行离间，很快敌将忠诚度会降到20以下，这时再用己方智力高出敌将15～25点的武将进行最后一次离间——OK，这名武将顺利进驻我军（别忘了赶紧将他的忠诚度顶上去）！

2.吕布是一个特殊角色，在开始游戏后的头几次内政中用高智商武将离间几次，大多会成功，但忠诚度掉得很快，注意多赏赐。

3.若己方武将智商高出离间对象45以上，一次性成功招来的几率很大，但很难招到名将。

4.同性武将离间成功的几率会有所增加。P

从阴影中刺出的匕首——TFT地精工兵使用杂谈

■湖北 孤城梦

地精实验室中的地精工兵拥有可怕杀伤力，这使他成为“魔兽3”中一种极具战略价值的战斗单位。如果对其使用得当，进可成为攻坚的利器，退可牵制对手的主力部队，让敌人畏首畏尾。几个地精工兵能经常影响整场比赛的胜负。地精工兵使用方法随意而多样，我总结为以下几种。

1.当敌人拥有优势兵力，并依仗强兵建设分矿时，地精工兵就是打破敌人优势的法宝。可使用大军佯攻敌主矿，在敌人大军回防时立时撤退，并同时操纵地精工兵摧毁敌人分基地，让敌人无法扩大优势。一个地精工兵对建筑物的伤害是500点以上，三个同时爆炸将造成1500点的伤害，这能将任何种族的一级基地一击必杀。

2.当双方实力相当，两军相持不下，地精工兵将成为打破平衡的筹码。可指挥大军突然袭击敌人的主基地，同时几个地精工兵在乱军中去炸敌人主基地。几个工兵能在瞬间造成几千点的伤害，配合部队的攻击，顷刻间就能摧毁敌人的三级基地，甚至敌人都来不及回城救援。这样能瞬间断敌经济、毁其科技，敌人将彻底陷入被动。

3.当经过一场大战，双方战到两败俱伤，都无法迅速组织兵力时，可迅速招募三个地精工兵，攻击敌人最重要的建筑。如正在复活英雄的祭坛、红血的建筑、造兵的兵营或UD、NE的金矿。几个工兵就能炸得敌人一蹶不振。

4.地精工兵对部队的杀伤力是250点，范围性的攻击对食尸鬼、步兵、弓手有极大的威胁。工兵对英雄的杀伤力是125点以上，攻击力不可忽视！在混乱中，工兵自爆配合英雄的技能，也能迅速秒杀掉敌人的英雄。在局部战斗中，地精工兵往往也能左右战局！地精工兵的使用，最关键的是要隐蔽且突然，它就像一把从阴影中刺出的匕首，突然刺向敌人，致人于死地，让人防不胜防！P

“大作不断”是这半个月最突出的感受。“罗马”的资料片《蛮族入侵》、《信长之野望——革新》（中文版）、《NBA 06》中、英文版与《FIFA 06》正式版，《半条命2》著名MOD《胜利日——起源》等大作如雨点般砸来……由于时间差，这些大作的补丁要到下期才能为大家介绍了。本期重点推荐“PM4”和“魔兽”补丁套装。

■游侠补丁网 水寒

《美少女梦工场4》中文版最终完美补丁（Princess Maker 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/pm4cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：支持从Win98至Win2003全系统平台，且游戏时无需放入光盘。（感谢游侠荣誉会员mycrack制作，也感谢首发XP版和2000版补丁的游侠网友mario911和uox）

《美少女梦工场4》中文版完美属性修改器v2.6版（Princess Maker 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/pm4trn.zip
使用方法：先启动游戏进入养成模式界面，再执行修改器输入当前女儿的生日。确认后读取资料，对金钱和全属性进行修改，然后复选具体项目按锁定按钮即可。
补丁效果：同时支持原版游戏和其他各种版本，包括金钱和女儿的全属性完美修改功能。（游侠网水寒原创制作）

《美少女梦工场4》中文版全相册补丁（Princess Maker 4）

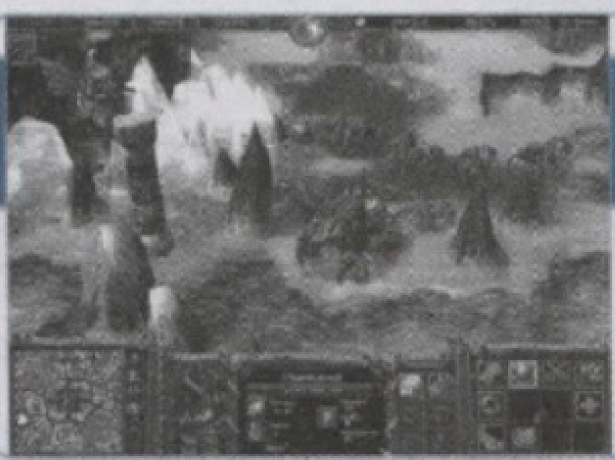
下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/pm4save.zip
使用方法：将压缩包内的Save00.sav文件覆盖到游戏安装目录下的Save文件夹即可。
补丁效果：开启相册全CG。（感谢游侠网友uox制作）

《魔兽争霸III》+《冰封王座》v1.19b简体中文版完美傻瓜升级包（Warcraft III：Frozen Throne）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/war3cn119bbt.exe
使用方法：执行War3cn119bbt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载64MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。
补丁效果：简体中文版游戏专用，通用于原版和资料片的任意版本，包括历次全部升级内容和历次全部升级地图及地图编辑器升级，且游戏和使用地图编辑器时无需放入光盘。（游侠网魔兽补丁专职人员杨梅制作）

《魔兽争霸III》+《冰封王座》v1.19b英文版完美傻瓜升级包（Warcraft III：Frozen Throne）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/War3en119b.exe
使用方法：直接执行补丁安装即可。
补丁效果：英文版游戏专用，通用于原版和资料片的任意版本，包括历次全部升级内容和历次全部升级地图及地图编辑器升级，且游戏和使用地图编辑器时无需放入光盘。



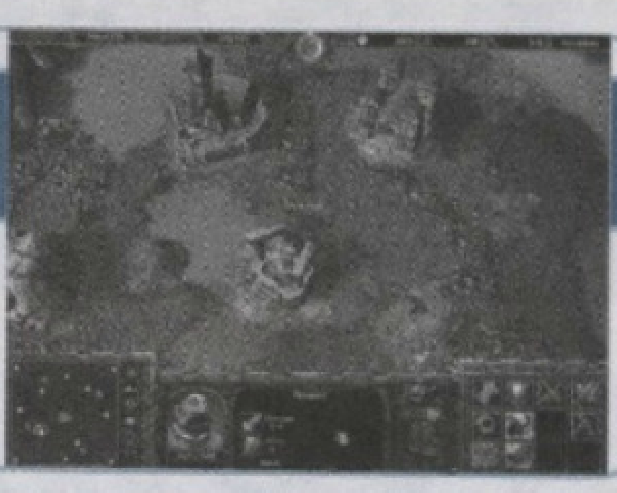
《魔兽争霸III》+《冰封王座》v1.19b升级档及补丁+地图编辑器补丁（Warcraft III：Frozen Throne）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/119bNoCD.rar
使用方法：最大化安装游戏并执行官方v1.19b升级档后，将压缩包内的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：用于中英文各版本，游戏和使用地图编辑器、连接官方战网时无需放入光盘。

《魔兽争霸III》+《冰封王座》简体中文版目前所有升级档官方地图包（Warcraft III：Frozen Throne）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Map119bcn.rar
使用方法：直接解压缩地图文件安装即可。
补丁效果：简体中文版游戏专用，包含了从v1.01版到最新v1.19b所有的官方升级地图和原始官方地图。

《魔兽争霸III》+《冰封王座》英文版目前所有升级档官方地图包
（Warcraft III：Frozen Throne）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Map119ben.rar
使用方法：直接解压缩地图文件安装即可。
补丁效果：英文版游戏专用，包含了从v1.01版到最新v1.19b所有的官方升级地图和原始官方地图。

《帝国时代III》DEMO版CAPF飓风版简体中文汉化包最终版
（Age of Empires III）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aoe3democncapf.rar
使用方法：将压缩包内的Data文件夹覆盖到游戏安装目录，建议覆盖前备份原Stringtable.xml文件。
补丁效果：完美汉化（CAPF飓风版）所有游戏内容。（感谢游侠网友capf全程制作最终完美版本，游侠网友jackyjy、robin1214、chenyiheng、007参与制作）

《战锤40000——战争黎明》v1.40版升级档及补丁
（Warhammer 40K Dawn of War）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/dw14cd.rar
官方v1.40版升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_10643.shtml
使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.40版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《疯狂大卡车——护航》补丁
（18 Wheels of Steel Convoy）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/convoycd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《猴子历险记》补丁
（Monkeys Adventures）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Monkeyacd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《凯蒂猫——营救行动》补丁
（Hello Kitty Roller Rescue）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Kittycd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《洛克人X8》英文版补丁
（Mega Man X8）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/megamanx8cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟人生2——夜生活》简、繁、英三语转换补丁
（The Sims 2 Nightlife）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/sims2ep2l.zip
使用方法：直接执行补丁选择并转换即可。
补丁效果：可在简、繁、英三语之间自由转换游戏版本。（游侠网路郁原创制作）

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十八期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

虚拟世界真情谊（续）

虚拟世界，真实友情建立在游戏中的虚拟世界，由于网络游戏而越发真实：组队、挑选职业、买卖、结婚……有人说在这个世界里可以为所欲为，因而暴露出许多人情的阴暗面；也有人说游戏如人生，一样需要坦荡和真诚。在组队打怪的时候，在新人技能与装备都极弱的时候，在开小号练级的时候……你有没有遇到过热情伸出援助的手，有没有肝胆相照从网上延续到现实中的朋友？有没有感动你心灵的故事，让我们体会人情的温暖、友谊的可贵？把这些宝贵的记忆珍藏，讲给我们听吧，让我们分享，并将这种美好传递给其他人。（本期为新浪游戏频道讨论专辑）

新浪网友 terrylazy

我是四区泰瑞纳斯的精灵猎人。在这个游戏中我最好的朋友是叫sean的精灵德鲁伊，我们从20级开始认识，一直到现在他60级都是最好的朋友。游戏中无论遇到什么问题和困难，他都会出现在我的身边。我和他一直都是组队不抢别人东西的，对于能接受我们帮助的从来没吝惜过。最敬佩sean的无私和慷慨。我们是最好的搭档，遇到怪时我先标记，然后放宠物瞄准，他在我的侧面（猎人的盲区外）准备放缠绕。当我的箭飞出时，他准已缠绕住了对手。单这一个细节，就给我多出3箭的时间。他还是个优秀的治疗者，每次1200多血的补充……舒服极了。

还有一次，我们30级去费伍德森林，我说要看看高级的地方什么景色，他就一直陪着我。别的全忘了，我俩被骷髅级别的狼一阵蹂躏，复活了多次衣服全红了，还是没有旅行多远，最后放弃了，可我俩死得十分开心。因为有一个肝胆相照的兄弟在旁边陪你，还有什么遗憾？

我40级了，还是个穷猎人（箭头实在不便宜）。sean支援了我一匹坐骑，这绝对是雪中送炭。我本来不好意思说，可路途实在够奔波的；他也十分开心看到我骑上白老虎。对于一个高出自己10级的朋友，我几乎帮不上任何忙；我只有一个愿望——给我的朋友兄弟sean一个全服罕见的礼物。我不知道那会是什么，也不知道会等多久，更不知道我觉得好的礼物对于他是否依然珍贵。但为了我和sean的情谊，我继续追赶60级的sean，追赶我们曾经并肩作战的美好时光。我相信sean不光有我一个朋友，我也希望泰瑞纳斯的精灵们知道他们的德鲁伊是让人尊敬的！

新浪网友 159.226.229.*

我们工会前段时间北京的玩家举行了个小小的聚会，玩得很开心。而且游戏里最好的几个朋友也都成了现实中很好的朋友，谁有困难都会帮忙。譬如游戏中缺钱花时，就可直接从别人那“抢”点过来。我们工会的气氛可好了，整天嘻嘻哈哈，每天都很开心。现在我觉得每天都少不了“魔兽”，不过上去不是就打怪、下副本打装备，而是跟大家在一起真的很开心。我们为了工会的名誉一起奋斗。我爱WoW是因为有那么多可爱的人在里面……它为我的生活又增添了一种色彩。

新浪网友 218.199.18.*

在《魔剑》，不管是大陆天人服务器，还是后来的亚服、韩服、欧服，每次和信赖的战友们并肩面对强敌，都让我有种想哭的冲动……不需要装备，不需要金钱，只要看到小地图上可爱的绿点，只要看到头顶上亲切的徽记，只要看到自家那棵高大的生命之树，就会在这残酷的乱世中安下心来……

新浪网友 lhlbibian

其实每一个网络游戏在人生中看起来都是一瞬间的事，等到对某个网游失去兴趣不再玩的时候，就会发现游戏里曾经为之拼搏的金钱、装备、等级等都无所谓了，唯一还值得留恋的只有游戏里真正朋友的那份情谊。所以如果在游戏里和朋友为了其中的虚拟事物发生争执时，一定要想得开。

新浪网友 cyprime

我玩网游很长时间了，从“石器”到“魔力”到“RO”到“天翼之链”，再到现在的“魔兽”。朋友认识了很多，每个游戏都有固定的朋友群。我觉得网络中和现实是一样的，都会有欺骗和虚伪，但也有真诚与善良。翻看着过去游戏中和朋友们在一起的截图，总是不自觉地会心一笑。我很幸运，遇到过很多真诚的朋友。我有个知己，一路和我从“魔力”玩到“魔兽”，默契自然不用说。每次遇到新的朋友，我会很自豪地对他说：“他是我弟弟。”他也会说：“她是我姐姐。”这样不是很开心吗？

新浪网友 221.222.169.*

我玩“魔力”认识了一个网友，通过他我又认识了更多的人。大家玩得都不错，就出去一起吃饭聊天。大家的友谊都持续3年了，一起玩了好多游戏。彼此感觉都很不错，一两个月就一块儿聚聚。交朋友要真心，你是不是对人家100%，只有付出才会有回报。

新浪网友 219.147.12.*

在“魔兽”里，有次跟一个陌生玩家交易，应该是付给对方10银币，却稀里糊涂地付了10个金币（1金币＝100银币）。当时大概不到30级，10金币几乎是我全部家当。对方居然又找我，把多付的钱退给了我。当时真有一种热泪盈眶的感动……我甚至连他的ID都不知道…… P

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM
sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

“罗马全面战争”，即时战略类。大软介绍后，半年来往于电脑城却一直无货，过年的时候才买到。战争贩子的最爱。 (218.88.137.232)

“NBAlive!”系列太棒了，可自定义一个能力99的人物叫上自己的名字，在各个球星头上嚣张地扣篮……每代都必玩！ (61.154.26.70)

武林群侠传：一个经典的游戏就是能将许多普通的游戏元素进行完美的融合！ (61.241.148.40)

“胜利之日”居然始终没被重视。作为DODer决不能容忍，如今中国DOD玩家也有很大的数目了。DOD缺的不是竞技性和游戏性，而是宣传! (219.148.85.20)

这个年代应该随波逐流。 (222.173.88.6)

平时在同学面前我板着脸，一脸成熟，但心里却想着m2、泡泡堂、彩虹冒险里的世界。这就是虚拟与现实的差距和补充。 (220.112.107.130)

CM装菜曲

■阴暗小组制作

今天网速不错，下载也挺快的。
我们下午音乐会，这的确挺爽的。
我一大中午早早地跑去Canmusic，
心里琢磨着不断进步是多么美好哦！
这一转眼的工夫我就安装完毕。
要说俺们这旮服务器，其实挺多的；
可是你要说没有BT、ET，那就难找了。
我是跋山涉水啊，翻身越岭啊，好不容易来到一个桃源胜地
我一进去，我咔真是豁然开朗，
这xxxxServer就真没一个U。
说时迟，那时快，我找了一个房间，就钻了进去。
我这一看不要紧啊！差点没晕死。
抬头看看台上m在弹no good，
我心说得亏这首曲子我还“玩”过，
要不然还不被你当成猴耍啊！
音乐会，还要抓紧点不是，于是乎我就点了一首6级的歌。
这中间框框，聚众聊天的玩家还挺多。
他们嘴里那个holy黑键我就忍啊，
可是进进出出的玩家咋就不知道休息呢？
这一首一首D，这是打击谁捏？
不一会台上就选满了曲子耶，
可这屋里的气氛就有点不对劲了。
咋就不对劲捏？咋就不对劲捏？
最先上场演奏的一堆菜鸟，
真是有说有笑有打有闹，
根本没把我这U级的放在眼里。
我心说算了，还是少损两句，
毕竟人家弹的是纯洁的canon in d。
随后那位兄弟，他多少有点离谱，
选了首B4U，练得的确刻苦。
莫非他是传说中的弹簧选手？
要不这音符怎么就抖来抖去没完。
可是你玩弹簧要有时有晌啊！
你这上上下下的BT音符能不能改成normal？
后来那位妹子，她就十分乖巧。
可是对那隐身像情人一样没完没了，
这一速到满速的花样还真不少。
我心说，大妹子，
几天没装菜了？
随后那位大姐，连选40首歌。
可是姐姐你那付空不能付起来没完啊！
一会儿的工夫你都付了5趟了，
就算连魁手也不能一点不酸啊！
你看你下面那位大哥他就挺好，
自称是菜鸟，全连沙尘暴，
可他TMD就不承认自己是装菜的。
我说这个屋子里的兄弟姐妹们啊！
你们真的是来演奏音乐的吗？
不是我的冤家派来故意刺激我的吧！
这时走进一个100级的m，
他对着那个表演台就走了上来，
我这心里扑腾扑腾地开始乱跳。
他上来夸夸其谈说我弹得不好，
真是莫名其妙，是不是他在搞笑？
竟从收藏夹里变出一个曲儿，
曲名儿没看清楚，就看清“胡子”两字儿。
再看这个菜刀淫正得意看着我，
他得意的连，他得意的连，
那种感觉好像，小样，你等着看千连吧！
千千千千连了吧，真的千千千千连了吧。
我说ET，我眼瞅就快u+的人了，
但对你们这种装菜一族还是无可奈何。
最后一声“得”，还是发扬风格，
承受不起我，我还躲不起么。
我躲躲躲躲躲，
我躲躲躲躲躲，我躲哪嘎褡去啊？
(就是)只要功夫深，
(就是)梦想也成真(就是)，
Can里面还有很多我这样的普通人(就是)。
最终我找到一个E缩在角落，心想终于终于可以虐人了。
忽然间一个窗口窜上了前台，
黑体加粗1号字着重的显示着：
下午3点维护，谢谢合作。
下午3点维护，谢谢合作。
我一瞅表，我靠，这不10点300了么，
HanseulSoft这帮人真TMD是强盗。
我关闭IE骂了一句。
这就是俺们的CanMusic，俺们的菜鸟。
这就是，俺们的CanMusic，俺们的菜鸟。

注：CM即CanMusic，音乐模拟软件，被称为VOS的网上对战版。

我不是烧包！

■晶合实验室 狂暴鸭

自打混到《大众软件》之晶合实验室，成为一个不太合格的评测工程师之后，就被无良的同事魔之左手和别理我扣上了“烧包”这“伟大”的名号。

抵挡不住林晓姐姐的威逼利诱，也终于可以在榜评里面露一小脸了。

当然，首先需要澄清的是：其实“鸭子”我不是烧包，我真的不是烧包。虽然总是对新鲜、新奇、新上市的硬件产品感兴趣，忍不住花干净整月的工资捧回一堆乱七八糟的东西，但我不是烧包。在个人的理解中，评测工程师要始终对硬件保持极大的热情，才能更好地将本职工作做好，你们说对吗？

技术的飞速发展促使电脑硬件产品更新换代逐年加快，而我更愿相信是游戏需求的提高，才使无数的人涌向电脑城，走向了电脑升级的无底洞中。

而我恰恰处在这个轮回中。新的游戏上市后，我那不算“老迈”的吃饭家伙又会添置些新的东西，或者是显卡，或者是硬盘；内存现在已没地方可插了，买内存条的念头只好暂时作罢。

看着今天刚刚送来的罗技鼠标G5-High-end gaming mice，我又按耐不住自己的想法，准备掏腰包了。虽然MX1000只买了不到5个月，MX518使用了不到3个月，但还是忍不住买下了这个2000dpi的鼠标，当然一些新奇的特点也强烈地“勾引”着我。我不是烧包，我真的不是烧包，我只是想用我亲身的感受送给大家一篇直观的评测文章。我这么为大家着想，我是烧包吗？

扯了这么多，扯点榜评吧。看着这期的游戏榜评，我无语了。网络游戏《魔兽世界》稳坐老大的位置和那帮天天上班、下班叫嚷着什么“联盟的骄傲、部落的荣誉”的家伙们不无关系。我深信是这帮烂人教坏了很多读者朋友们去玩这些万恶的网游。

更令我无语的是，我是这帮人中的首个受害者。一个不小心就练到了60级，又一个不小心成为公会的主要成员，沉迷于高级副本与漫漫刷装备之路不可自拔，可悲可叹。而单机版的《魔兽争霸III——冰封王座》，下滑到第二位也是可以理解的。天天奔跑在艾泽拉斯大陆上，看着一个又一个熟悉的人或者怪物，多少都会头晕、恶心、心烦胸闷等审美疲劳的典型症状。换个口味调剂一下“大菠萝”，既有益身心健康，又可重温美好的时光。

我不是一个狂热的游戏爱好者，天天的评测工作让我回家的时候连电脑都不想打开，和吃多了也会恶心，喝多了也会吐是一个道理。但是在全民皆“魔兽”的大潮中，还是搬了一台新电脑回家。我不是为了游戏才升级电脑，只是想验证一下游戏是不是真的会让人中毒、网恋、犯罪、六亲不认、上吊自杀。四五个月的网络游戏生涯，我可以很庆幸地说，我没有沉迷在网络中无法自拔，也用不着“网络防沉迷系统”把我像萝卜一样拔出来。

看看其它的单机游戏，都曾经是较长时间占据我硬盘和时间的经典作品，仅看到名字就能让我浮想联翩。回忆起大学生活那段堕落的日子，也为现今知识的匮乏后悔不已。游戏始终是游戏，就像梦终将会醒一样，还是要面对现实中每天不同的挑战。不是说教啊，咳咳，每个人在游戏里（包括“泡菜”），就是寻找和展示自己潜意识深处中自我的过程，所以要问问自己想要什么。

总的说来，绝大部分的玩家都是希望通过虚拟的游戏，展现自我价值，赢得他人的尊敬（最好是崇拜）。而实现的方法有很多，除了一身顶级装备以外，为什么那么多人去PK、去决斗、去夸耀自己的富有，去杀对方主城的NPC，去拉小弟，也是希望别人觉得自己强，感受一把被崇拜的感觉。

冷眼站在网络游戏中，看着刷屏的各式叫卖，有没有一种从高处俯瞰芸芸众生的感觉？抛去魔幻的表象，那和真实的世界没什么区别，只是被放大，被凸现了许多。

我不需要顶级的装备，不需要振臂一呼万人响应；我只需要和朋友一起，尽到我所能承担的责任，分享我的荣誉。因为我需要娱乐，我只是在娱乐。

因为我知道我花钱玩的是游戏，不是让游戏来玩我；我只是在放松自己，而不是逃避现实，让自己更累。不是说教啊，咳咳！P

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 狂暴鸭

《极品飞车6——热力追踪》： 速度总是大家喜欢追求的，听着耳边呼呼的风声与“悦耳”的警笛声，就算被抓到也不会被警察叔叔暴力相向，偶尔反叛一下也不错。

《英雄萨姆》： 除了屠杀就是屠杀，不需要技巧，不需要练习，Please God总是很好用。

《猪兔大战》： 很不错的即时战略游戏，虽然生不逢时，但值得一玩。你会选择顽强的兔子还是邪恶的野猪？

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	1184	暴雪	2004年	第九城市	○
2. A3	952	Actoz	2003年	京东方互通科技	↑
3. 梦幻西游	900	网易	2003年	网易	↓
4. 剑侠情缘Online	892	西山居	2003年	金山公司	○
5. 泡泡堂	788	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
6. 大话西游II	750	网易	2002年	网易	↑
7. 天堂II	731	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
8. 天骄2	689	目标在线	2005年	目标在线	↓
9. 魔力宝贝	574	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
10. 仙境传说	546	Gravity	2003年	上海盛大网络	○

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	本刊评分	名次升降
1. 暗黑破坏神II——毁灭之王	937	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	↑
2. 魔兽争霸III——冰封王座	863	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↓
3. 仙剑奇侠传	799	大宇	1995年	晶合时代	8.6	↓
4. 半条命——反恐精英	762	SIERRA	2001年	奥美	8.8	↓
5. 星际争霸	637	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↑
6. 仙剑奇侠传三外传——问情篇	617	上海软星	2004年	寰宇之星	7.5	↓
7. 轩辕剑外传——苍之涛	541	大宇	2004年	寰宇之星	7.8	○
8. FIFA 2004	520	美国艺电	2003年	美国艺电	8.0	↑
9. 三国志IX	495	KOEI	2003年	无	8.4	↑
10. 轩辕剑叁外传——天之痕	454	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↑

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
魔兽争霸III——冰封王座	
CS	
劲乐团	
泡泡堂	
QQ游戏	
大话西游	
梦幻西游	
传奇3	
冒险岛	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）成都天府网点——地平线、成都天府网点——超霸网络、成都同创网吧、成都骄子之家网吧、上海叮网吧（居民区）、郑州紫葡萄网吧、郑州来来网网、郑州好时光网吧、西安天想网吧；**（100～300台电脑之间规模）**上海祥杰网吧、上海嘉榕网吧、上海锦嘉网吧、上海东方网点清涧店、西安小蚂蚁网络连锁外事北区店、西安世纪星图网络E站鱼化店、西安红树林（交大分店）网吧、上海极点网吧、北京网上游网络沙龙；**（301～600台电脑之间规模）**西安第一时间网吧、郑州博文网络家园、西安市红树林网吧连锁、上海东方网点曹杨店。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票，**移动用户发送至629903、联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

www.UTalk.com.cn
UTalk
专业·游戏·团队语音·工具软件
网游新声活
我用 UTalk
新浪 UTalk 是一款专门针对网络游戏和局域网游戏玩家推出的“团队语音”通讯软件。只要在进入游戏前登录 UTalk，您就可以通过耳麦，用语音和队友交流！欢迎广大游戏公会与我们联络！欢迎广大游戏运营商与我们合作！
解放你的双手
打造你的游戏梦之队
体验网游新“声”活
详情请登录: http://www.UTalk.com.cn
地址：北京海淀区北四环西路58号理想国际大厦18层 邮编:100080
7x24小时客服电话：95105670转3
电邮：utalk@vip.sina.com
sina新浪UC
UTalk

邮发代号: 82-726
零售价: ¥6.80元
ISSN1007-0060
刊号: